DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SOFT

2. ÅRGANG NR. 6 NOV.–DEC. 1986 PRIS KR. 29.85

62 SPIL TESTET

PROGRAMMER TIL COMMODORE, AMSTRAD OG SPECTRUM

Vælg årets spil og vind software, en C64 og meget mere . . .

VIND FOR 100.000 KR.!

KÆMPE KONKURRENCE

Jakob

THE COIN-OPS

SIMULTANEOUS 2 PLAYER ACTION!

Spectrum	Kassette	149 kr.
C16	Kassette	149 kr.
Commodore	Kassette	179 kr.
Commodore	Diskette	269 kr.
Amstrad	Kassette	159 kr.
Amstrad	Diskette	269 kr.



*Adding an exciting new dimension to gaming–"Ikari Warriors" allows one or two player simultaneous play. (Note:- This format may vary with computer format.)



The very best Elite Titles are available at selected branches of:

Boots, WHSMITH, Tandy, John Menzies, WOOLWORTH, LASKYS



Screen shots taken from various computer formats.

Super Joe's back in another action packaged episode, which includes the Coin-Op feature of 1986, simultaneous 2-player action.



PCS
Møngevej 37,
3210 Vejby
Tlf. 02-30 54 88

Magna Crest
Ryesgade 3 (01) 39 20 39

Importør:
QUICKSOFT
TLF. (01) 24 12 33

elite

Næste nummer udkommer den 18. december

SOFT







Der er virkeligt røre på softwarescenen i øjeblikket, ingen tvivl om den sag. Den traditionelle computersæson er inde i årets bedste måned, og det er begyndt at vælte ind med råseje superprogrammer til Amstrad, Spectrum og ikke mindst Commodore 64. Slå op på PULS og læs om alle de nye spil, du kan sætte tænderne i om meget få dage. Eller læs vores rapport fra "stroppeturen" til England, Softshow '86, hvor vi ser nærmere på alt det tykke, der vil hobe sig op under dit grantræ den 24. december.
I næste nummer tilbundsrester vi det bedste af alt det nye plus en flok titler, du garanteret aldrig har hørt om, men som vil vende op og ned på spilleland.
Så hvis du ikke er første mand i bladkiosken i dagene op til den 18. december, vil der virkeligt blive noget at fortryde. Kort sagt, en gennemført sur jul.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Claus Leth Jeppesen
Lars Merland
Christina Perrier
Jacob Heiberg
Bjørn Christ
Hannibal Brennum
Lars Korsager
Palle Arentoft
Morten Christensen
Michael Christensen
Hans Henrik Bang
Christian Martensen

Annoncer:
Lars Merland,
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83

Abonnement:
Tlf. 01-912833

Produktion:
Haslev Fotosats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Tobisch Fotografi

Distribution:
DCA,
Avispostkontoret

Redaktion:
"SOFT"
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-912833
Postgironr. 9 40 60 77

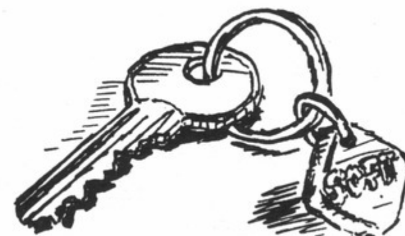
Et årsabonnement koster kr. 164.-

ISSN-nummer:
0109-9523

Spørgsmål vedr. programmer i "SOFT" bedes rettet til programekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-912833.

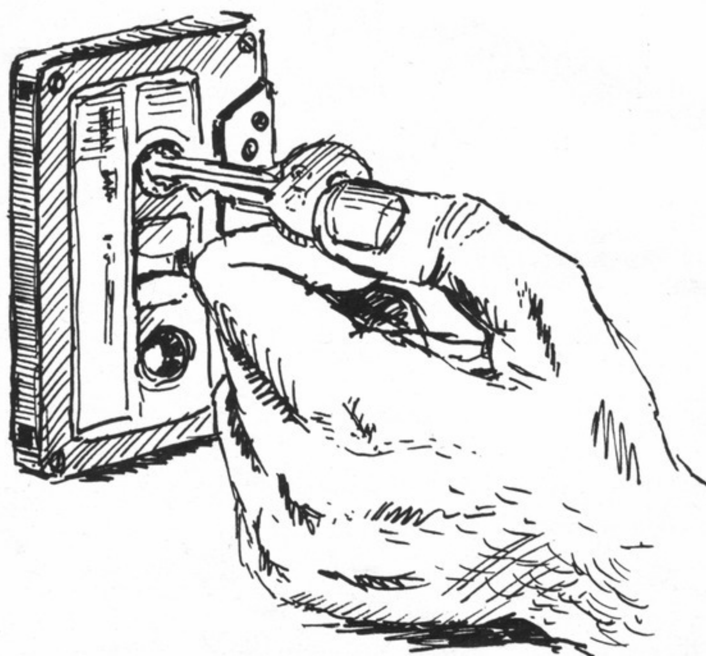
Spil testet i "SOFT" findes ofte til andre computere end netop det mærke, de er tester på. Her kan udførelsen og detaljer dog variere, hvorfor karaktererne givet kun gælder for det spil, i den udførelse, det er testet på den angivne maskintype.
Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer. Et 11-tal til f.eks. Spectrum er derfor ikke det samme som til f.eks. Amstrad, hvor sidstnævnte vil være mærkbart bedre.
Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere o.a.

62	0	211	254	205	178	64	221	33	0	65	253	1546
33	210	64	6	0	221	229	225	35	253	116	0	1392
253	117	1	197	17	255	255	175	55	20	8	21	1374
243	205	98	5	193	32	12	221	43	253	35	253	1593
35	4	62	22	184	48	218	221	229	225	35	253	1536
116	2	253	117	3	175	184	40	187	253	33	210	1573
64	62	4	211	254	205	178	64	197	197	205	152	1793
64	221	126	255	205	198	4	205	194	64	193	16	1745
240	193	205	178	64	48	2	24	220	205	194	64	1637
253	33	210	64	62	1	211	254	205	178	64	197	1732
197	205	152	64	175	221	126	255	20	8	21	243	1687
205	98	5	193	48	11	16	236	193	205	178	64	1452
56	218	195	0	64	193	24	173	253	86	0	253	1515
94	1	253	102	2	253	110	3	183	237	82	213	1533
221	225	229	209	27	253	35	253	35	201	62	0	1750
219	254	230	31	254	31	40	246	62	127	219	254	1967
31	201	197	6	3	33	0	0	45	32	253	37	838
32	250	16	245	193	201							937



SPECTRUM BACKUP

```
10 LET m=0: LET n=0: LET o=0
20 LET a=30000
30 INPUT b: POKE a,b: PRINT b
40 LET m=m+1: LET o=o+1: LET n=n+b
50 LET a=a+1
60 IF m=12 THEN  GO SUB 100
70 IF o<210 THEN  GO TO 30
80 GO SUB 100: IF a$="n" OR a$="N" THEN  GO TO 30
90 STOP
100 PRINT "Liniens checksum= ";n
110 INPUT "Checksum i orden (J/N)?";a$
120 LET p=m: LET m=0: LET n=0
130 IF a$="j" OR a$="J" THEN  PRINT "Jeg er klar til naeste linie": RETURN
140 LET a=a-p: LET o=o-p
150 PRINT "Start fra begyndelsen af den linie.": RETURN
```



"NØGLEN" er et såkaldt backup program til Spectrum. NØGLENs styreprogram er i maskinkode og fylder så lidt som 210 bytes. Der er reserveret plads til 22 filer, og henholdsvis 48K og 16K modellerne har omtrent plads til 47,5K og 15,5K program.

Da programmet kun er ment som et værktøj til arbejdet med egne og andres ikke copyrightede programmer, begrænser NØGLEN sig til den normale båndoverførselshastighed. Den tager selvfølgelig også imod no-header filer.

Først skal nedenstående to programlinier indtastes og gemmes med SAVE "NØGLE" LINE 100.

```
100 LOAD ""CODE 16384
110 RANDOMIZE USR 16384
```

Herefter indtastes det andet BASIC-program, der skal bruges til indtastningen af maskinkoden. Så indtastes maskinkoderutinen og ved endt indtastning gemmes maskinkoden med SAVE "NØGLECODE" CODE 30000, 210.

NØGLEN bliver automatisk startet ved programtrin 1, når LOADningen er overstået. Instruktionerne til programmet er som følger:

Programtrin 1: Autoload (border bliver sort)

Ved hjælp af et let tryk på en tast (undtagen BREAK) bliver autoload startet.

Når loadningen af de ønskede filer er afsluttet, lægges båndet, der skal saves til i båndoptageren, og båndoptagelse startes. Derefter trykkes BREAK, og så er man i programtrin 2.

Programtrin 2: Save

Filerne påbegyndes SAVEt, og når det er afsluttet (når der ikke er mere flimmer på skærmen), stoppes bånd. Hvis der ønskes verifying, trykkes BREAK, og hvis der ønskes SAVEt endnu en gang, lægges båndet, der skal saves, i båndoptageren, og båndoptagelse startes. Derefter trykkes der på en tast (undtagen BREAK), og man er hoppet til programtrin 2.

Programtrin 3: Verify (border bliver mørkeblå)

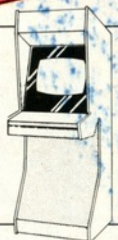
Når der bliver trykket let på en tast (undtagen BREAK), er NØGLEN klar til at verify kopien, og båndafspilning startes.

Hvis border under verifying bliver grøn, betyder det, at der er sket en fejl under optagelsen af kopien, og når der trykkes på en tast (undtagen BREAK) startes der ved programtrin 2, så man kan få optaget filerne om igen.

Når verifying er fuldendt, trykkes på BREAK, hvis der ønskes loadet mere til kopiering, og derefter er man på programtrin 1. Hvis der trykkes på andre taster end BREAK, starter NØGLEN ved programtrin 3.

The-Arcade-Masters

Spectrum	Kassette	149 kr.
C16	Kassette	149 kr.
Commodore	Kassette	179 kr.
Commodore	Diskette	269 kr.
Amstrad	Kassette	159 kr.
Amstrad	Diskette	269 kr.





Screen shots taken from various computer formats.

"The Most Outstanding Coin-Op Game of the Year!!

Sega™ invite you to take a trip to the Fantasy Zone in the fascinating 3D-Action game that set the Coin-Op world alight.

Steel your nerves, alert your senses and prepare for a thrilling trip into the future.

After months of development he's finally here–Scooby in his own hilarious computer cartoon. Designed and coded by Gargoyle Games, Scooby Doo is a fast-action arcade game that's as funny to watch as it's exciting to play–Scooby-Dooby-Doo!!



PCS Møngevej 37, 3210 Vejby Tlf. 02-30 54 88

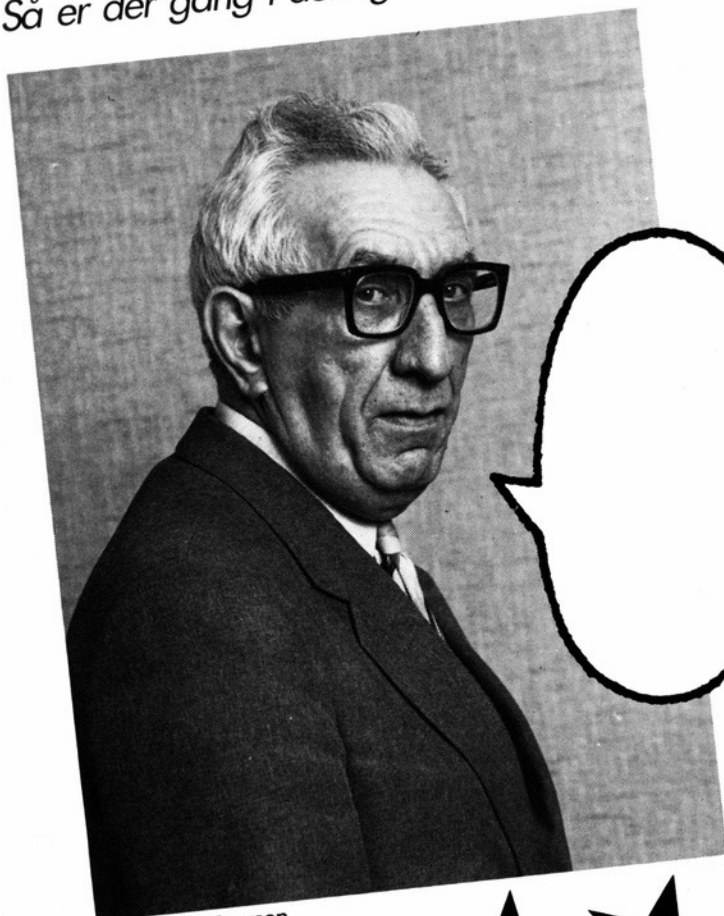
Magna Crest
Ryesgade 3 (01) 39 20 39

Importør: QUICK SOFT
TLF. (01) 24 12 33

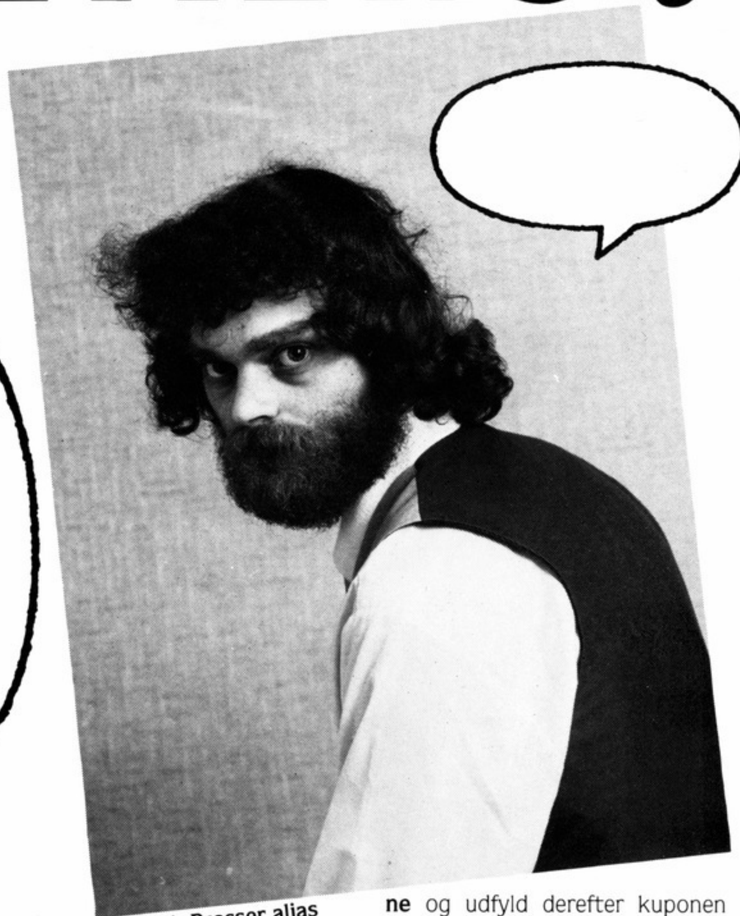
elite

VIND ALLEYKATS!

Så er der gang i den igen



Kønne Bill Hewson.



Og Keith Prosser alias Mr. Universe 1987.



Her er mændene bag softwarefirmaet Hewson. Find på, hvad de siger til hinanden og bliv en af de heldige vindere af 20 Alleykat!

Bill Hewson hedder han, den gamle med kartoffelnæsen og de tre dobbelthager. Hans ven hedder Keith Prosser (og ser også ud derefter). Det er næsten synd for dem, men også kun næsten. De er nemlig begge fra Hewson, det kendte engelske softwarefirma, der bragte os Southern Belle, Uridium, Paradroid, Quazatron og nu kommer med Alleykat, City Slicker og Firelord.

De to er mændene bag vores store Hewson-konkurrence. "SOFT" snakkede med dem, sidst vi var i England, og fik blokket dem for hele 20 Alleykat-games til Commodore 64 (bånd-version).

Eneste betingelse for at de ville give os spillene var, at de selv kom i bladet.

- No problem, svarede vi på bedste Skoller-engelsk og fandt den slidte Kodak Instamatic frem fra inderlommen. De stillede sig op med siden til (så er de nemlig pænest) og smilte til fotografen. Ja gutter, her er de så: Englands to flotteste Travoltaer. Også kendt som Bill "Bille" Hewson og Keith "Gubbi" Prosser.

Bill og Keith vælter byen

Bill Hewson er produktionschef og far til Andrew Hewson, ejeren af firmaet. Han tager sig af den daglige styring og er bl.a. chef for Keith "Gubbi" Prosser. Keith er nemlig en af programmørerne hos Hewson og en af hans opgaver har været lydsiden på Alleykat. Køn er "Gubbi" ikke. Det ville være synd at sige. Så har "Bille" straks mere succes hos diskotekets damer med sin Bogart-agtige stil og charmerende tandsmil.

De to softwarefolk kan godt lide at gå i byen, når de holder fri. Men de holder sjældent fri, for de kan faktisk godt li' at sidde og tæske nye spil sammen på en 64'er eller en Amstrad.

For at vinde en af de 20 Alleykat-games, der naturligvis er signeret af Kønne Keith, skal du finde på, hvad de to flotte herrer siger til hinanden. **Skriv det i taleboblerne** og udfyld derefter kuponen med dit navn og adresse. Så deltager du automatisk i "SOFT"-konkurrencen.

Vi skal ha' kuponen senest fredag den 14. november 1986 kl. 12:00. Hvis du ikke vil rykke hele siden her ud af dit "SOFT", må du gerne fotokopiere. Eller skrive kuponen af. Husk bare, at dine talebobbelforslag først og fremmest skal være originale, opfindsomme og fulde af fantasi. OK? -Get with it, boy!

Send hele siden ind og vind!

Navn: ....

Adresse: ....

Postnr. ....

By: ....

Tlf.nr.: ....

Alder: ....

Send ind
SENEST FREDAG DEN 14. NOVEMBER KL. 12.00
til:
SOFT's "Hewson-konkurrence"
St. Kongensgade 72
1264 København K

PULS

Vi lovede dig, der ville ske masser af spændende ting på software-markedet. Og sandelig om der ikke også gjorde! Rasmus Kirkegård Kristiansen, Henrik Bang og Morten Strunge Nielsen giver dig den nyeste PULS...

MICRO-PROSE I LUFTEN IGEN

Lige nu er **Gunship** ved at vandre ind i hovedet på os. Gunship er det eneste fra **Microproces "Wild Bill" Stealy**, manden som gav os **Silent Service, F-15 Strike Eagle** og **Kennedy Approach.**
Alt er gennemprøvet og programmeret i Gunship. Du er placeret i cockpittet på en af **US Army's** re, en **AH-64A Apache.** Ikke mere tra-tra-terat, du er på førersædet i det moderne kavalleri og har styrebørgen solidt plantet foran dig. Du skal naturligvis betjene de samme instrumenter og indviklede våben, der også sidder på den originale dræber i virkeligheden. Og så er der 3D grafik på skærmen.
Leg løs med et integreret **Helmet Targeting System** (HTS), infrarøde sporinger og luft til luft missiler. Eller bliv koldblodigt indblandet i en af de syv forskellige missioner. Jo, der er ingen smalle steder, når "Wild Bill" slipper en ny simulation løs til de hungrende stick-narkomaner.



BYT SPIL LANDET OVER

Com-Centrene, den nye landsdækkende kæde af computerforhandlere, kan nu tilbyde endnu en service til kunderne: Få dit spil plomberet, så kan det byttes.
Når du køber et spil i en af landets 24 Com-Centre, får du det forseglet og kan derefter bytte det i et hvilket som helst af de øvrige centre. **Steen Jensen**, marketingschef hos Com-Centrene, fortæller, at man mest henvender sig til julegavekøberne.
- Når moster Gerda i Nakskov køber et spil og sender det til fætter Kurt i Vejen, skal fætteren ikke helt til Nakskov for at bytte det. Han kan gå ned i sit lokale Com-Center og vælge et nyt på stedet, fortæller Steen Jensen.



Byt julegaverne landet over hos COM-Centrene.

SAS (SPECIAL AIR SERVICE)

Er du supersej soldat eller hård combat-joystickvrider, så er der nyheder på vej til netop dig. Først virkelighed, så film og nu spil.
Mikro-Gen har fulgt successen med filmatiseringen af SAS'es aktioner op. De bringer os et arcade spil, der gerne skulle give en følelse af, hvordan det er at være medlem af **"The SAS Strike force"**. Du står altså joystick til joystick med de rå fyre.
Spillet handler om en række SAS missioner, og **Linda Peacock** fra Mikro-Gen garanterer en næsten autentisk gengivelse af deres missioner. Spillet er udarbejdet og designet i meget nært samarbejde med aktive SAS-soldater. Micro-Gen havde ved **PCW-showet** arrangeret møde med en SAS soldat. Ikke nok med det. En gruppe computer entusiaster, som du og jeg, kunne få lov til at være med til at designe det sidste level i spillet, der på showet kun blev vist en preview af. Heldigt for dem, at vi ikke var i nærheden!

U.S. GOLD GROR

For ikke så lang tid siden flyttede **U.S. Gold** til større kontorer i **Birmingham**. På bare to år blev deres gamle kontorer for små. I deres nye kontorer har de plads til at udvide og påtænker at forøge deres antal af "in-house" programmører. **Geoff Brown**, der er adminstrerende direktør hos U.S. Gold, har udtalt, at han er ganske tilfreds med udviklingen. De konkurrerer allerede nu ganske flot med toppen af udviklingen i Californien, USA og Frankrig.
U.S. Gold er ubetinget det største softwarehus, der er i England, prøv at se på disse tal: U.S. Gold eksporterer til 30 lande. De repræsenterer mere end 30 amerikanske softwarehuse. I 1985 solgte de mere end 1,6 mill. kassettespil, 200.000 diskbaserede spil, 75 forskellige softwaretitler i 119 forskellige versioner på alle maskiner. Det drejer sig blandt andet om Commodore 64, Atari, Amstrad, MSX, BBC og Spectrum. De ser sig "selvfølgelig" om efter andre maskinmærker, og er godt på vej ind i forretningspakker til uddannelsesbrug.

PELÉ PÅ COMPUTER

Kunne du tænke dig at være årets fodboldspiller? Det er i hvert fald, hvad **Gremlin** vil gøre dig til med deres **Footballer of The Year**. Spillet udstyrer dig med evnen til at være professionel fodboldspiller. Din karriere starter ved 17 års alderen i et fjerde divisionshold. Du har 5.000 dask kontant og 10 scores + verden ved dine fødder. Målet er at udvikle dig til at blive "årets fodboldspiller". Spillet kommer til Spectrum, Electron, BBC, Atari, Amstrad, Commodore 64/128 og MSX.

FASTER THAN LIGHT

Gargoyle har oprettet et særligt mærke til at tage sig af arcadeprogrammerne. Måske håber de at kunne sætte sig lige så suverænt på games som på adventures?
Aliens har invaderet et planetsystem ved slutningen af galaksen. Kan du få fjenderne til at daske?! Der er kun een måde med at få det opklaret på, prøv **Lightforce.**
Og om ganske kort tid rykker scenen endnu tættere på vores virkelighed. Man befinder sig nemlig i den mindre pæne ende af en af det 21. århundredes typiske storbyer med **Shockway Rider**. Men det spiller forhåbentlig ikke nogen rolle for en adelsmand som dig?
Kort inde i det nye år skulle **Samurai Warrior** og **George** dukke frem på butikkernes hylder.

Gå Pelé i bedene. Bliv årets fodboldfyr nr. 1.

G&G-KOPI

Gremlin har også meget andet at byde på end US Gold-bestillingsarbejdet **Gauntlet.**
Follow up'en til det meget roste Way of the Tiger hedder **Avenger**. Anden del af sagaen handler om dit hævntogt mod **Yaemon the Grand Master of Flame,** der har myrdet din far og tyvstjålet **Kettsuin**-rullerne. Modstanderne er talstærke og dødsensfarlige.

PULS

Future Knight er et arcade adventure med klare **Ghost and Goblins**-ligheder, og mindre vold end i **Avenger**. Volden falder dog alligevel ikke helt bort. Det her drejer sig trods alt om bortførelsen af din kæreste.
Mens du futter rundt oppe i intetheden, får du pludselig et opkald fra din elskedes skib. Et hurtigt nødopkald og få koordinater, og du er på vej. Vejen er lang og trang, kan du gennemføre? Tyve levels kæmpen. Security druider gør alt for at stoppe dig, men du blæser dem af vejen med din plasma-kanon. Kan du nå at redde din elskede? Future Knight kommer til Spectrum, MSX, Commodore 64/128, Amstrad og C16+4.

MERE GULD FRA U.S.

US Gold lader virkelig til at have oppet sig. Stalden er fuld af gode nyheder.
Først og fremmest er **Gauntlet** jo lige ved og næsten. Kan du ikke vente længere har **Firebird** et spil klart, der lægger sig utroligt tæt op ad Gauntlet i såvel idé som udførelse. Titlen er **Druid.**
Tilbage til US Gold. Et af deres andre scoops hedder **Indiana Jones and the Temple of Doom,** der er kapret fra **Atari.** Her går du ind i rollen som helten **Jones** for at kæmpe dig igennem en række scener fra kassesucces'en.
US Gold har også fingrene i det noget ældre **Xevious** spil, hvori du overflyver et flot landskab i din stadige søgen efter fjendtlige tropper og deres energistationer.
Selv western-eventyret **Express Raider** er der blevet plads til. Her er du til en afveksling placeret på skurkens plads. Og skurkene i det vilde vesten plyndrer jo gerne guldbelæssede tog...
Agenter i svøb bør kaste et blik på **Break Thru,** hvor du skal stjæle en plan, der er af stor vigtighed for dit land. Det skulle ikke ligefrem være action, der savnes.

World Games er såmænd endnu en titel i den endeløse række af sportssimulationer. Her kan man komme ud for tyreridning i Mexico, tømmerrulning i Canada og meget andet af (gab) samme skuffe.
Sidst er der **Masters of the Universe,** der er baseret på en meget populær TV-serie og de lige så populære drengedukker. Jo, US Gold, de kan!

FØRST BOG, SÅ FILM, NU SPIL

Mind Games er nu gået i gang med "konverteringen" af **Tom Clancy's** bestseller **The Hunt for red October.** Det varer ikke længe før vi kan se bogen filmatiseret på det hvide lærred, og kort tid efter kommer altså også computerspillet. Bogen, filmen og spillet handler om en jagt på en **russisk ubåd** tværs over **Atlanten,** og i spillet vil du kunne indtage forskellige roller alt efter dit humør. Du kan både være **Pentagon-overhoved, kaptajn** eller **general** for de russiske styrker.
Spillet er meget omfattende og kunne godt minde en smule om **Silent Service.**



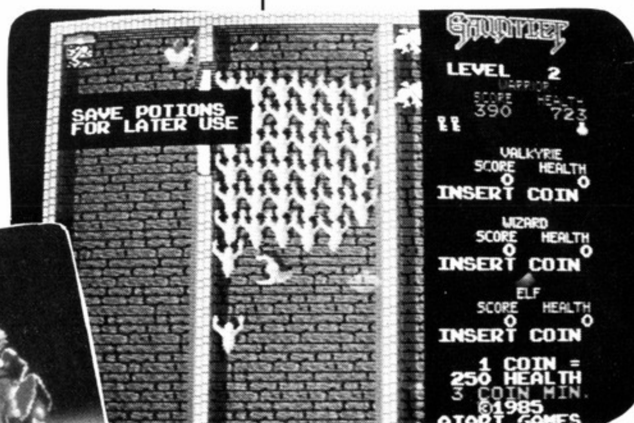
Space Harrier kommer nu også til hjemmedatamaterne.

YIE AR KUNGFU II

Og vi ventede og ventede og ventede og ventede... (snork) på Fairlights efterfølger (jo, du gættede rigtigt, navnet er minsandten **Fairlight II).** Men det blev ikke til andet end en kæmpetud.
Vi kan da allerede nu melde, at Edge's kommende mega-forsinkelse antagelig står klar i form af **Konami**-maskinen **Shao Lin's Road.** Du er blevet fanget af den magtfulde trio og lukket inde i deres tempel. Eftersom **Shao Lin's Road** er Konamis efterfølger til **Yie Ar Kung-Fu,** ligger løsningen på kniben gemt i din karateteknik.

ELITEN LAVER NYT SOFT

Ja, du læste rigtigt. **Elite** er på vej med nyt software, mere softigt end nogensinde før. Efter **Paperboy** og **Ghost 'n Goblins,** de to nyeste Elite-succes'er, er **1942** nu lige kommet. Det er en **Capcom**-spillemaskine, der har fået en speciel Elite-behandling, så du nu selv har fået en ærlig chance for at udkæmpe en fed luftkamp på din egen flimmer derhjemme.
Tiden skrues tilbage til 1942 og missionen starter på krydserens dæk. Du letter og arbejdet med at "rense" luften er i fuld gang. Det gælder om at holde tungen lige i munden, når du er omringet af missiler eller brændstofmåleren melder pas. Hvis du ikke er en drengerøv, overlever du selvfølgelig de 32 sværhedsgrader. Og husk, rigtige mænd laver loops - bare et godt råd, der kan redde meget.
"SOFT" har fået et smugkig på seks helt nye Elite-titler, som alle udkommer inden næste nummer af bladet er på gaden - generalagenten PCS har dem:
Commando 1986 er en ny udgave af **Commando.** Grafikken er helt anderledes, og der er mulighed for at spille to spillere på samme tid, hvor de enten kan bekrige hinanden eller hjælpes ad mod den truende overmagt.
Bombjack II er efterfølgeren til **Bombjack,** ganske som navnet antyder. Her er grafikken ændret, og nu skal Bombjack ikke længere nøjes med at samle bomber. Han skal også slås, for der er lagt en lille kampfunktion ind i spillet.
Scooby Doo har vi snart ventet længe på, men i begyndelsen af november skulle det helt færdige spil ligge klar i din lokale computershop. Fire af dine venner er spærret inde i et spøgelseshærget slot, og du styrer **hunden,** der skal befri dem ("læs tegnserien, spil spillet"). Okay?
Ikari Warriors er nok årets Elite-nyhed. Spillet er "liftet" fra en automat, og vi skal kort briefe, at det er lidt a la **Commando,** bare mere lækkert. Der er en kampvogn, du kan køre i, hvis du da ikke foretrækker at lege **mini-Rambo** til fods.
Andre fede Elite-spil? Øh, der er jo



Den officielle udgave af Gauntlet er nu på vej, takket være Gremlin Graphics og US Gold.

Springfellow Hawks, bygget over den engelske **Airwolf TV-serie** med helikoptere. Og så var der jo også noget med, at Elite vil lancere noget, et par syge hjerner har kaldt **Space Harrier.** Men det må alle spillehalsflipperne da være totalt ligeglade med, ikke? (Ironi-ironi). Well, Space Harrier har fed grafik og nogle enorme sprites, selv på en ussel hjemmecomputer. **Glæd dig!**

HULE-NYT

Til alle adventure-fans er der nyheder på vej fra vores allesammens **Level 9** i England. Tør mulden af øjnene og gnid grafikken ud. Nu

kommer der adventures fra den tykke ende. Level 9 gør noget ud af det, med hensyn til deres succesfulde samarbejde med adventurehuset **Mosaic.** Der kommer snarligt to interaktive tekst-adventures **The Growing Pains of Adrian Mole** (en opfølgning på Mosaic's tidligere **The Secret Diary Of Adrian Mole**) og **Archers.**
Level 9 har nu også indgået samarbejde med andre end Mosaic. Nemlig **Rainbird**. De lægger ud med et par level 9 programmer. Det første hedder **Knight Orc**, hvor du er **Orc**-helt (fedt nok, det er så kedeligt at være skurk). Alle dine Orc-venner er blevet slagtet og dræbt i lange baner, så nu skal du skrue bissen på (højre om), og hævne dine brødre.

FRA RUMTID TIL RIDDER-ALDER

Hvad siger du til at lege **Ben Hur** for en dag? Fise rundt i et superhurtigt hestekøretøj med et par tunede heste foran? Okay, lege og lege, det bliver måske ikke så nemt, som du tror, for spillet er fra **Lothlorien.** Derfor skal du først købe nogle heste og træne dem op, derefter skal de designe og bygge din vogn, vælge våben og kamptrøjen. Bare rolig, vi er ikke færdige endnu. Måske lovede vi for meget, da vi sagde, du kunne lege Ben Hur for en dag, for du må selv skabe dig et navn rundt om på de små stadioner. Når du så har navnet, får du lov til at ride ind på **Cirkus Maximus** og først her møder du for alvor din skæbne. Spændende, hva'? Cirkus Maximus kommer til Spectrum og Commodore 64 i første omgang.

UNDER-BUKSER I BUG BYTE DESIGN

Et nyt spil fra **Bug Byte** blev lanceret i **London** i sidste måned. Navnet er **Miami Dice** (ikke at forveksle med **Miami Vice)** og det er et terningespil med tale i. Prisen er tæt på de 60 kroner, og da spillet blev vist første gang, skete det med en professionel bankier ved spillebordet. I stedet for at spille hasard med penge, kunne du satse plasticmønter og - hvis heldet var med dig - vinde bl.a. smarte underbukser med **Bug Byte** navnet påtrykt...

BILL MED BAZOOKA

De "hjemmeproducerede" programmer lader ikke ikke til at være nok for **Melbourne House.**
I starten af august overtog Melbourne distributionsrettighederne til det ukendte **Arcade Machine Limiteds** produkter. Det nye firma holder sig udelukkende til arcade-lignende programmer.
Arcade Machines første udgivelse hedder **Bazooka Bill** og skulle efter sigende være kræs for kendere. Spilleren har udover sine bare næver rådighed over hele fem forskellige våben **(knive, maskingeværer, flammekastere,** en **jet** ladet med missiler, og selvfølgelig en **bazooka)**. De forskellige nasties ser også ret varierede ud (på papiret). Der er **zulukrigere, spioner, tanks, helikoptere** m.fl. Når programmet står færdigt, vil det indeholde over 100 forskellige skærme. **Bazooka Bill** skulle også være det første i kampspillenes korte historie, der lader spillerens opførsel være afgørende for bestemmelsen af den næste sektion, du vil møde.
Men der sker også ting og sager ved andet end arcadeprogrammerne. Der er for eksempel et **spansk adventure** klar fra noget, der hedder **Erbe**. I **Conquestador** må du finde dig i at være forsvundet i en mørk og kold borg, så det gælder om at finde tre lys og en vej, der leder ud til den fri luft.



Miami Dice - terningespil med humor i.



Mastertronic, firmaet med de mange billigspil, barsler snart med et nyt joystick. Prisen kender vi ikke, men kvaliteten skulle være OK og formen er i hvert fald anderledes...
Men bedøm selv. Importørens navn er **Dinasoft**, tlf. 01 88 02 88.


Da Miami Dice blev lanceret i London, delte Jenny her gratis underbukser ud til alle, der kunne vinde i spillet. På billedet er det programmøren John Ryan, som ikke kunne stå for fristelserne og absolut VILLE ha' sin hage med i focus.

PULS

PIRANHA... - NYT NAVN I GAMES

Piranha-navnet breder sig hurtigt, som piratfisk, der lugter menneskekød. Først er der det tegneserie-inspirerede **Rogue Trooper**, hvor helten af samme navn er indblandet i en vendetta, der strækker sig over **Scum** søen og **Ozart** bjergene, helt til byen **Millicanum.** Missionen er at opspore den forræder, der var skyld i **Gunnar, Bagman** og **Helms** død.
Skrækfilmen **Nosferatu the Vampyre** er også under Piranhas kærlige behandling. En vis **grev Dracula** har ikke kunnet klare det transylvaniske huslejeniveau og er flyttet til et gammelt hus i **Wismar** (jeg aner heller ikke, hvor det er). Dracula er jo ikke alt for flink til at lade folks blod i fred, hvorfor din opgave er at lukke ham inde i et østvendt rum. Så skal solen nok klare resten.

VIL DU VÆRE SOFTWARE DISTRIBUTØR?

Sådan lyder konceptet i et spil fra det endnu ikke så kendte **A'n'F. Wibstars** er et spil, der giver dig chancen for at køre et softwaredistributionsfirma helt alene. Der er tre levels i spillet. Først skal du hente dine produkter fra varehuset, så skal dine varer ud i forretningerne for derefter at skulle bearbejdes ved hjælp af det mest avancerede liftudstyr, du overhovedet kan forestille dig. **Wibstars** kommer til Spectrum, Commodore 64 og Amstrad.

MICROPOLIS

Det er ikke kun **Keleline,** der laver dansk software. I **Viborg** er folkene bag **Scanteam** i gang med et helt nyt actionspil, **Micropolis.** Spillet, der i starten kommer til **BBC** og **Spectrum,** vil blive markedsført i England og er både et arcade-adventure og et saftigt "shot 'em up". **Michael Jensen,** Scanteams leder og datastemme på **Radio Viborg,** fortæller, at handlingen foregår i rummet.
Programmøren på Micropolis hedder **Benny Lønstrup** og på grafik er det **Lars Østerballe.** Det er ikke småting, den unge gymnasieelev kan blæse op på skærmen!

DR STÅR FOR DATA-RADIO

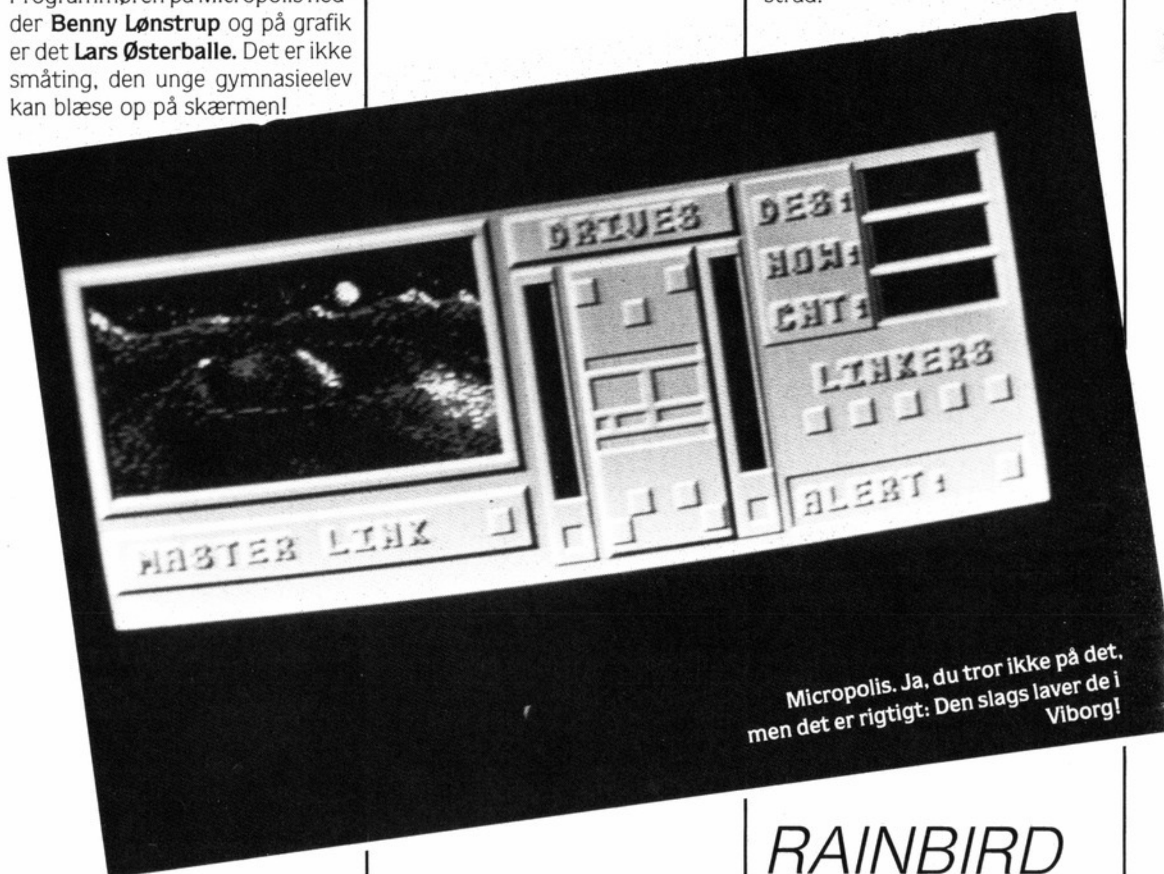
Du lytter vel på **P2** hver **søndag kl. 11.00** i denne tid? Eller efter midnat samme aften? På de tidspunkter kører **Danmarks Radio** nemlig sin **Databixen,** landets første landsdækkende computer-radio og monopolets svar på f.eks. **Data-Voice.** Fra "SOFT" er **Rasmus K.K.** med, og han sørger for et pust nyheder til landets hjemmedatamater. Om software, hardware og alt det sjove midt i mellem.

DAGENS MAND I SKYSOVS

I **Peter Shilton's Handball Maradona** fra A'n'F er du målmanden i en fodboldkamp. Du har chancen for at redde Englands ære. Banen bliver vist i ren **3D.** Og du bliver placeret midt i en målmands problemer, værsgo at spise. Klar til Spectrum og Commodore 64.

UD I RUMMET

Quicksilva har startet raketten og er godt på vej ud i rummet med **Star Wars.** Spillet handler om, at de på din planet har fået udviklet de fedeste våben, der endnu er set noget sted. Desværre bliver din planet i et overraskelsesangreb indtaget, og din mission, ja hvad tror du? Rigtigt - Just Go And Get Them. Star Wars kommer til Spectrum, Commodore 64 og Amstrad.



Micropolis. Ja, du tror ikke på det, men det er rigtigt: Den slags laver de i Viborg!


Benny Lønstrup og Lars Østerballe. To fra Viborg, som har check på at lave spil.

RAINBIRD OG LEVEL

Som resultat af **Jewels of Darkness (Rainbird** og **Level 9's** første samarbejde) kommer nu en række spændende produkter. Det første, vi får at se, er **Silicon Dreams**, der efter planen kommer engang i oktober. Silicon Dreams består af 3 titler: **Snowball, Return To Eden** og **Worm in Paradise.** Alt i alt er Silicon Dreams et moderne rumeventyr, der adskiller sig historiemæssigt meget fra Jewels Of Darkness. Ikke desto mindre har også denne trilogi en masse af de nye, spændende features som Jewels of Darkness indeholder. Det vil sige noget lignende 500 grafiske steder, ny forbedret oversætter, brug af flerliniede kommandosætninger og et ordforråd på over 1.000 ord. En **Oops** kommando, der kan bringe dig tilbage til den

position, du var ved kommandoen før.

Den næste og sidste Rainbird/Level 9 release, vi får at se i år, er **Knight Orc.**

Alle adventures lanceret af disse to adventure-bisser, vil være i Rainbirds blå kasser, med en 64 siders "novelle" og kassette versionerne vil komme i tre forskellige bånd. Samtlige spil fra Rainbird/Level 9 vil blive lanceret til følgende computere: Commodore 64/128, Spectrum, Amiga, Amstrad CPC og PCW, Atari 800/130/ST, MSX, IBM, MacIntosh og Apple.

TERROR I LONDON

Hewson har sandt at sige heller ikke hvilet særlig tungt på sine mange laurbær. Der vil faktisk være to programmer klar inden for en overskuelig tid.

City Slicker udspilles i det centrale London. Opgaven er at optrævle en terroristgruppe, der angiveligt ledes af **Abru Cadabra.** Desværre lider special-agenterne under de nyeste sparekrav. Det betyder, at der ikke er råd til **Ferrarier, Porscher** eller andre luksusmidler. Du må tage enten tog, taxi eller dobbeltdækker som alle de andre lønslaver. Til trods for, at det planlagte terroristangreb er rettet mod **House of Parliament,** er humoren i **City Slicker** meget udbredt. Karikaturerne inkluderer macho-politimænd, punkere, hårdnakkede hooligans, og for at det ikke skal være helt løgn, **Margaret Thatcher** og **Prins Charles.** Lovende, lovende.

Med **Firelord** gås der mange århundreder tilbage. Du er **Sir Galaheart,** der skal forsøge at bringe fred til det kuglelynshærgede **Torot** igen. Gamet byder på ca. 500 skærme og skulle indeholde en fantastisk animation.

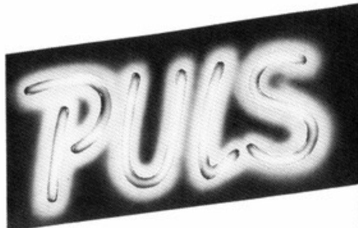
Ny måde at pille bussemænd på. Sådan ser illustrationen ud fra Hewsons nye City Slicker.



De to kønne knuder bag City Slicker: David Cooke og Steve Marsden.



City Slicker foregår i London, computerspillenes by.



IMAGINE THE OCEAN...

Det er efterhånden ikke til at kende forskel på **Imagine** og **Ocean**. men det gør jo heller ikke så meget, når det nu en gang er de samme personer, der står for finansieringen og ledelsen. Ærtehalmen er så sammenfiltret, at det ikke er andet end et spørgsmål om navnet på coveret... Er der problemer omkring skelnen mellem Ocean og Imagine, kan man da trøste sig med, at der ikke er mangel på "soon coming" programmer.

Først og fremmest er der alle spillehals-licenserne.

Galvan udspilles i underjordiske huler mod en horde af baddies. Hvis du har check på kagen, avancerer du fra dreng til en rustningsbeklædt ridder.

I **Terra Cresta** finder du dig selv midt i en veritabel rumkrig. Spillet scroller sidelæns, og du skal holde alle fjenderne på så lang afstand, som det er praktisk muligt. Ved et tryk på en knap omdannes din spacecruiser til fem mindre enheder, hvilket jo øger din skydeevne. Pas på **dinosaurerne**, de er tilbøjelige til at komme på tværs.

Så er der **Mag-Max**, hvor du står for styringen af en robot, der har en irriterende tilbøjelighed til at tabe sig selv (dvs. hoved, arme, ben og meget andet). Enhver kontakt med fjenden, og det hele falder fra hinanden. Til gengæld går det allerhelvedes hurtigt, når alle delene sidder på deres rette pladser, for slet ikke at tale om laserkræfter. Huh!

Efter sigende er der en modgift til de mange sportssimultationer på vej. Ganske enkelt, **It's A Knock out.**

Hvis modgiften ikke har virket, kan man passende fortsætte med **Konami's Tennis**. Til en afveksling kan man både spille single og double mod computeren.

I **The Great Escape** skal man stikke af fra et fængsel (smart ikk'). Kalenderen skriver 1942, og vi er i **Tyskland**. Krigs-flugten ses i et flot tredimensionelt perspektiv. Det er så op til dig at gøre flugten succesrig - det vil sige, at du IKKE ender med en kugle lige mellem øjnene.

I **Highlander** er du pludselig tilbage i en underjordisk garage ved **Madison Square Garden**. Året er 1986, men hvad laver du dog med et sværd i hånden? Ja, det spørgsmål må du hellere bede **Sean Connery**, der medvirker (i øvrigt uden påhæftet toupé til en afveksling) i filmen af samme navn, besvare...

Der er endvidere hørt tale om propagandamateriale for en såkaldt **First Blood part III**, og hvad mon det går ud på? Selvfølgelig lader vi dig ikke dø i spændingen. I **Cobra** har den kære **Rambo** jo fået et politiskilt og byttet junglen ud med storbyen.

Rygterne taler også gerne om en hamrende hurtig flysimulator med vektorgrafik. Flyet bliver en **F14**'er og navnet ganske a propos **Top Gun** (du har forhåbentlig set filmen?).

Er du vild med biograf-spil, vil et godt bud være **Short Circuit**, der foreløbig ikke er set uden for Guds eget Amerika. Hovedrolleindehaveren er en avanceret og særdeles destruktiv robot. Og når vi siger destruktiv, mener vi virkelig destruktiv. Senere får han menneskelignende følelser og bliver fredelig.

PÅ SPORET

Rainbird Software, søsterfirma til **Firebird**, har netop bekendtgjort, at de snart er klar med deres **Tracker**. Tracker baner vej for en ny genre inden for krigsspil. Det er et taktisk krigsspil, hvor du kæmper mod en AI (Artificial Intelligence)-fjende. Det, Tracker har at byde på i forhold til normale spil i denne genre, er superhurtig 3D action. I følge Rainbird bliver Tracker først færdigt på Commodore 64/128. Senere kommer versioner som Amstrad, Macintosh, Atari ST og IBM'ere.

THE WAY OF THE TIGER II

Avenger hedder anden del i dette fantastiske eventyr fra **Gremlin**. Den gang i **The Way of The Tiger** skulle du bevise, at du virkelig var en suveræn dræber, nemlig en Ninja. Nu skal du hævne din fosterfaders død. Han blev nemlig dræbt af **Yaemon, The Grandmaster of Flame**. Du har lovet at dræbe Yaemon og generobre nogle stjålne skriftruller. Du har et utal af fjender og missionen sætter alle dine evner på spil. Nogle vil kalde missionen umulig... Avenger kommer til Commodore 64/128, Amstrad, MSX og Spectrum.

SUPER CHOKO

En af Danmarks største softwareleverandører, **SuperSoft i Århus**, kan åbenbart ikke nøjes med at distribuere software. I hvert fald har de glade jyder nu lavet deres egen **SuperSoft-chokolade**, som de frit og frejdigt leverer til forhandlere landet over.

- Det er egentligt bare et crazy gag, fortæller **Søren** fra SuperSoft. Og hans boss, **Bjarne Michael Jensen**, supplerer:

- Ja, det skal jo være lidt sjovt for folk at pakke vores forsendelser ud.

Her på "SOFT" har **PULS-holdet** smagt på de søde sager. Og uhm, det er bare ren **Pernille**-kvalitet. Chokoladen er specielt pakket i sølvgråt SuperSoft-papir og bærer udover navnet påskrifterne **Det smager Super-Soft** og **Det kan vi da godt prøve... ja, ja!**

Egentlig var den lille godbid kun tiltænkt forhandlerne, der får leveret direkte fra SuperSoft. Men "Soft" her pressede på, så også forbrugerne kan smage på varerne.

Derfor: Når du henter den nye **Hotliste** hos din SuperSoft forhandler, vil der følge en stang flødechokolade med helt **gratis!** Hotlisten er en lille SuperSoft-brochure over nye spil, deres priser, kommende spil og et par få anmeldelser. **Autoriserede SuperSoft-forhandlere** har den, og prisen er en femmer.

SÅ KOM FIST II

Efter præcis et år siden, **Melbourne House** første gang lod rygterne sive om en efterfølger til **The Way of The Exploding Fist,** spillet der vendte op og ned på computerkarate, er **Return Of The Fist** kommet. Eller **Exploding Fist II,** som mange forståeligt nok foretrækker at kalde denne "sequel".

Spillet er stadig karate, men den kære **Paula Byrne,** PR-chef hos Melbourne, har bedt os understrege, at det IKKE er et karatespil som alle de andre.

- Return Of The Fist er en krigsmimulation, tydeliggører den nydelige frøken.

Missionen er denne gang at opsøge og nedkæmpe den onde krigsherre, der gemmer sig i et vulkanfort. Først og fremmest må du dog kæmpe mod en samling livstruende modstandere, der hindrer vejen



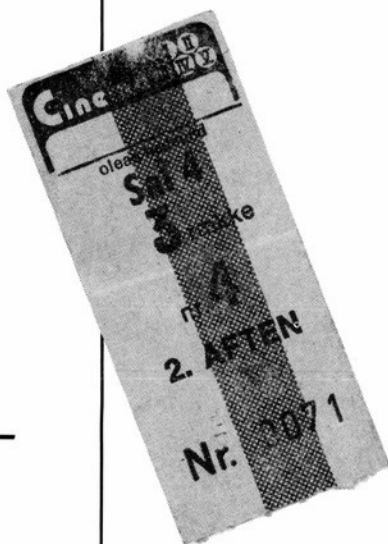
til fortet. Du har 21 forskellige slags slag og spark, og når du frem, står du ansigt til ansigt med det ultimative fort-forsvar: Lejesoldater og fælder en masse.
Paula Byrne påstår, den lede krigsherre ikke kan fældes af mindre end en **Fist Master.** Det vil en ægte kampmaskine med et ordentligt joystick og de ældgamle kampkneb i baghånden. Tak for kaffe!

KRIG PÅ KNI... - COMMODORE

Johnny the Reb II er seneste skud på spilstammen fra **Lothorien.** Det er fortsættelsen på det, Lothorien selv kalder en bestseller, nemlig "Johnny Reb". Hverken Nord eller Syd ville gå i krig, men den søndag morgen, 21. juli 1861, var der ingen vej tilbage. Spillet starter lige netop hin føromtalte søndag. En stor allieret styrke skal i gang med at indtage en bro, der bliver forsvaret af en mindre gruppe soldater. Programmet indeholder en mængde faciliteter såsom mulighed for at ændre på slagmarken. Du kan bygge huse, stakitter og vægge. Du kan ændre en bataljons antal og placering i spillet. Soldaternes styrke, startposition og våben. Og det var kun en del af dine muligheder. Kan du lide simulations-strategispil, så få f....... ud, og spørg efter **Johnny the Reb II** fra Lothorien.

FRA KUNG-FU TIL JUNGLE-JUDO

Ouuueiuoooo. Me **Tarzan**, you Jane. **Tarzan** nærmer sig "SOFT"s redaktionslokaliteter med elefantskridt. Mere om den berømte jungleboer i næste nummer.
Martech har slået sig på **Judo**-simulation. Spillet hedder **Uchi Mata** og er et spil baseret på kampkunsten Judo. Spillet er udarbejdet i tæt samarbejde med **Brian Jacks,** som er en af verdens mest fornemme udkæmpere af Judo.



BRAND-VARME DURELL-SPIL

Vil du hellere længere ind i computeren, er **Killer DOS** lige sagen. Killerdiskoperativsystemet truer computeren, så der bliver sendt et debugprogram ned for at tage kampen op. Nærer du ønske om at bestyre en **debugger**, er det her lige sagen.
I **Thanatos** spiller du (ganske overraskende) dragen **Thanatos The Destroyer.** Turen går gennem underverdenen i den utrættelige søgen efter **Eros**. Svært? Men så kan du til gengæld også udspy ild, svømme og selvfølgelig gå og flyve.
Ganske a propos flyve, så hedder **Combat Lynx's** efterfølger **Deep Strike.** Og mindst lige så a propos er **Saboteur II** lige på trapperne. Nu er det Ninja'ens smukke søster, der har overtaget hovedrollen for at hævne sin brors død og finde **disken**, broderen stjal. Med sine mere end **200 lokationer** er det vist ikke nogen fem minutters opgave.

SIMULATION BLEV TIL VIRKELIGHED

Hvem siger, at det hele er spil og leg? Det forlyder, at den store verdenssituation også meget nemt kan påvirke spilsalg. Således steg **Microproses F-15** flyversimulationsspil fra en 15. plads til en 2. plads på Microproses "inside" Top tyve Chart", da **U.S.A.** gik ind i **Libyen.** Man kunne næsten fristes til at tro, at det kunne føre til økonomisk støtte fra Microproses side, hvis der skulle være et andet angreb undervejs. Det sælger jo åbenbart godt...

SPIL FRA DET HVIDE LÆRRED

Electric Dreams er tilsyneladende temmelig pjattede med biograf-forbindelser. En af **Steven Spielbergs** kung-fu B-film, **Big Trouble in Little China**, er snart et færdigt computerspil. Du **(Kirk Russell**, en lastbilchauffør) tager til lufthavnen med en ven for at hente en kinesisk pige. Men før I når ud til lufthavnen, er det lykkedes **Lo-Pan** (en forhærdet forbryder) at kidnappe hende. Gæt tre gange, hvad du gør!!!
Alien II, der indeholder en ny runde alien-gys, er også at finde på menukortet. Upålidelige kilder taler om **Ghostbuster II, Spindizzy II** og **Star Raiders II**...
Rygterne vil endvidere vide, at arcademaskinen **Tempest** er ved at blive neddroslet til hjemmejoysticks.

SVINDLERE

Melbourne kan meget andet end kampsimulationer. Der er blandt andet **Dodgy Geezers** (på dansk noget i retning af **fusker** eller **lurendrejer**) fra teamet, der stod bag **Hampstead** og **Terrormolinos.** Du og din "kammerat" vågner op i et af de engelske fængsler på dagen for jeres frigivelse.
Som de hærdede forbrydertampe, I nu en gang er, går tankerne ikke just i retning af ærligt arbejde. Næ-nej, denne gang drejer det sig om det ultimative kup til sikring af al overskuelig fremtid.
I første omgang gælder det om at få samlet en solid bande. Og her er det **Bullet Proof George, Little Ken, Tweedle, Soapy, Tricks, Cracker** og **Mr. Video** kommer ind i billedet.
Men træd varsomt. Politiet kom på sporet af jer i **Dockland**, og de er allerede klar over, at dæknavnene er **Lever** og **Jones.** bare et uovervejet skridt, og de er lige i jeres fodspor. Som om der ikke var problemer nok, er der også blevet sporet en vis interesse for dine planer hos nogle af byens andre mindre pæne elementer (som blandt andet tæller nogle organiserede kriminelle elementer af sydeuropæisk oprindelse).

HOT NEWS FRA ODIN

Det forlyder, at de hos **Odin** i **Liverpool** har så meget tid, at de har kunnet tænke over, hvad de vil lave næste gang. De er så småt i gang med et sportsspil, der kommer til at hedde **Hypaball**, glæd dig til det. For dig, der hellere vil blæse pixels i stykker, skal du se efter **The Plot**, der i første omgang kommer til Amstrad og Spectrum.

Henrik Bang, Morten Strunge Nielsen og Rasmus Kirkegård Kristiansen

39 TIL 39

Hvorfor skal et godt spil koste 198.00? "SOFT" ser nærmere på 39 af de såkaldte "budget games", billigspil til 39.85. Prisen er lav nok. Men hvad med kvaliteten?

Først lidt forhistorie. Engang i computerspillenes land, England, sad en 22-årig og beklagede sig over prisen på computerspil. Hans navn var Tim Watkins og han var kun en fattig datastuderende, så 10 pund for et godt "game" var ikke lige mandens livret.

Han brokkede sig til at par af sine bekendte i software-branchen. De kunne også kun beklage sig, for de høje priser på software betød, at der blev solgt færre og færre spil. Folk havde simpelthen ikke råd til at købe et nyt spil hver uge, når det skulle koste over 150 kroner. At der blev solgt færre spil dengang i '84 medførte, at konkurrencen naturligvis blev skærpet. De engelske producenter af computerspil begyndte så småt at "luge ud" blandt hinanden, eftersom den ene efter den anden måtte dreje nøglen om. Læsere af engelske datablade fra sommeren 1984 kan bevidne dette - pludselig så man ikke længere noget til selv store firmaer, der havde kørt annoncerne helsides efter helsides. Og ringede man på numrene, var telefonen død. Der var bare lukket.

Færre firmaer medførte færre spil. Men programforfatterne var der stadigvæk, og de skulle jo have mad i munden. Så derfor fortsatte de med at spytte spil efter spil ud, også selvom firmaernes standarder blev højere og højere.

I efteråret '84 var der et "overskudslager" af spil, der var for dårlige til at kunne klare sig i konkurrencen med games til 198,-. Og så var det, Tim Watkins bekendte fik en god ide. De købte udgivelsesrettighederne til en masse af de halvgode spil. Startede softwarefirmaet Mastertronics. Og solgte for første gang i verden professionelle spil til under 2 engelske pund! Det er bare billigt.

Mastertronic revolutionerede markedet

2 pund er råbilligt for et spil. Under 30 kroner! I Danmark koster Mastertronics de fleste steder 39.85 eller 39.95, og den høje pris skyldes først og fremmest afgifter, transportomkostninger samt det ekstra led, importøren, der jo også gerne vil ha' del i kagen.

Nogle forhandlere tager kun 29.95 for Mastertronics, mens andre vil have dig til at slippe 49.85. Men "normalprisen" landet over er typisk omkring de 39 kroner.

Nu går "SOFT" i dybden med de billige. Det er ikke længere kun Mastertronics, der laver "budget-games", for mange andre har også lugtet fidusen. Mastertronics er de største, men blandt producenterne af lavprisspillene finder vi også navne som Firebird Silver Range (Firebird), Players (Interceptor), Alpha- Omega (CRL), Budgie (Alligata), Americana (US Gold) og Bug Byte. Nogle af disse er lidt dyrere end almindelige lavprispris, f.eks. koster Americana 49.85 og 59.85.

Vi har gravet 39 af de billigste billigste frem og giver vores bud på kvaliteten. De fleste af dem er jævnt gode standard- spil, men der er skam også nogle få federter imellem. Lad os straks springe ud i det og se på sådan en flok games... Hvad er godt og hvad skal du holde dine 39 kroner fra?

Joystickhærgere til under 40 kroner

Mastertronic er verdens førende billigspilsfirma. Deres **Locomotion** har længe redet højt blandt "el cheapos", og ikke uden grund. Her skal du kæmpe mod tiden i et hæsblæsende tempo, hvor det gælder om at lægge skinner, inden toget når frem. Spillet når aldrig op på højde med de nyeste fuldprisspil fra f.eks. Ocean eller Hewson, men sammenligner vi med andre lavpris-spil, ligger Locomotion et stykke over gennemsnittet.

Sbugetti Junction fra Bug Byte handler om en italiensk Luigi, der skal dirigere store trafikkryds i 80'ernes England. Det er ikke så nemt som det lyder, for myldretidstrafikken er ikke helt så flink ved vores spaghetti-æder. De vil ikke vente for længe, men samtidig skal Luigi gøre alt for at undgå sammenstød. Et spil, der er under gennemsnittet, men alligevel med visse kvaliteter.

I **Short's Fuse,** en pinagtig Manic Miner kopi, skal du hoppe rundt over hele verden og samle bomber inden de eksploderer. Baggrundsgrafikken er bl.a. Paris, Peking, London og Tel Aviv, men den øvrige grafik er primitiv og holdt i gan-

ske få farver. Lyden er heller ikke helt i top, men keder du dig bravt, er der alligevel noget ved dette game, der kan fange dig. Jeg brugte selv et par timer på Short's Fuse og det var faktisk ret sjovt. Men kun fordi der ikke var noget særligt på TV eller andre ting at gi' sig til!

Olli & Lissa er Firebirds bud på en omgang uhygge i det store slot. Slottet hedder Shilmore Castle, og du skal finde ting rundt omkring, som du samler op. Gennemfør spillet indenfor et givent tidsrum og pas på de ikke så venlige spøgelser. Fed grafik og godt gameplay hæver dette spil en smule over gennemsnittet.

Galaxibirds er et ret heftigt "shoot 'em up" spil med tryk på shoot. Her gælder det om at skyde sig ud af en have med store fugle på træk, og både grafik og lyd er helt som du kan forvente. Yes, Galaxibirds er et tykt rumspil, der bare ikke foregår i rummet.

Helichopper er et af de nyeste fra Firebirds Silver Range. Som titlen siger, er det noget med helikopterflyvning. Emnet har altid været en gangbar sællert - tænk bare på Desert Hawk, Airwolf og det gamle Broderbund-spil Chopper. I Helichopper skal du redde hjemløse og strandede flygtninge, og der er 23 forskellige slags tænderklaprende højspænding. Nok til at holde selv hærdede piloter beskæftiget ved styrepinden en rum tid, hvis programmeringen da ellers var udført ordentligt. Det er den desværre ikke. Grafikken er "klattet", lyden er under lavmål og action er omkring det eneste, hvor Helichopper scorer gennemsnitligt. Synd.

Star Firebird er ifølge Firebird første gang, et rigtigt arcade-grillbar spil er lavet om til lavprisspil. Det er med andre ord et compileret arcade hit, og du kender det sikkert også godt fra spillehallernes dunkle dyb. En hel galakse af slatne, flyvende fuglelignende bæster skal blastes væk fra det ydre rum. Langsomt brager de ned, en efter en, fra toppen af skærmen, hvor resten af familien også er hængt op. Fed action, selvom du føler dig fem år yngre (hensat til 1981-handlingsoriginalitet).

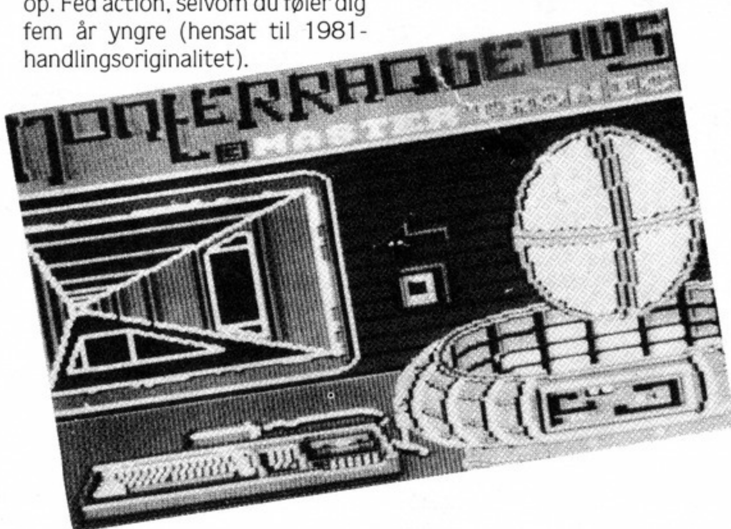
Freak Factory, endnu et Firebird-produkt, handler om en skingrende, rablende, fuldstændig totaltsindssyg professor fra planeten Dameth. Han er igang med et gigantisk projekt med gensplejsning og det skal du nu stoppe. I spillet er du en hemmelig agent, som er udsendt til denne sindssyge skueplads. Det eneste, der kan hjælpe dig til at overleve, er din fantastiske kampevne og mentale styrke. Dræb eller bliv dræbt i Freak Factory, som vi godt tør sætte en høj karakter på i Action.

Nyt hit fra Billy Idol?

Endnu et af de splinternye Firebird-spil er **Rebel Star,** hvor titlen næsten lyder som en sang, vi endnu ikke kender. Det er det nu ikke, det er istedet et computerspil (det havde du aldrig gættet, vel?). Endda et godt et af slagsen. Du kan i Rebel Star spille to personer og for at sige det med Firebirds egne ord, er der ingen fed historie bag og intet lækkert baggrundsdesign. Udelukkende fed action, lækker slagkraft og solidt gameplay. Dine modstandere forsøger at indtage Moonbase Delta. Din rolle er enten "de gode" eller "de onde", altså forvirre eller angribe. Lidt a la krigsspil, bare bedre. Og klart de 39 værd.

Spiky Harold har vi før tilbundstestet her i "SOFT". Men det er et ret rimeligt Firebird-spil, der handler om pindsvinet Harry. Han er en stikkende lille fyr, der er gået i hi for vinteren, men skal finde føde, inden han for alvor går til ro. Du skal hjælpe ham igennem de 57 underjordiske kamre under det levende hegn. Men ikke nok med det, for du skal også hjælpe ham mod de lurende farer i hegnet. Vores egen lille pindsvine-guy her har dog desværre en bestemt last - han drikker. Pas på, at han ikke kommer for tæt på vinen, for så bliver han nemlig rigtigt fuld (styretasterne for højre og venstre byttes om!). Sødt lille spil med lidt af en udfordring i.

Buccaneer er et spændende arcade-spil i "Blaster"-kategorien: Alt skal destrueres på kortest mulige tid! Samtidig skal du undgå en masse genvordigheder. Der er fuldt tryk på hele tiden, både for begyndere og de mere avancerede pixeldræbere. Skyd-skyd-skyd.



Fantastiske Thrust

Thrust er et ret utroligt lille spil. Trods prisen, 39.85, er det faktisk godt. Rigtigt godt. Henrik, Danmarks favoritanmelder, tilbundstestede Thrust i sidste nummer og skrev bl.a. "Jeg er helt bidt af Thrust. Et suverænt spil, der kan spilles igen og igen." Handlingen hører kort fortalt til de mere enkle: Du skal styre en lille rumkapsel ned på en planet og hente benzin og en Klystron Pod. Tiden og præcision er blandt dine største forhindringer, og selvom det måske lyder lidt tørt, er Thrust et overlækkert spil. Grafikken er so-so, men gameplayet er godt. Vi tør roligt anbefale Thrust.

Ninja Master er Firebirds svar på karatesucceser som Way of The Exploding Fist II (Return of the Fist) og Yie Ar Kung Fu. Desværre har Firebird, som jo ellers normalt kan spytte gode spil frem, forfejlet dette håndkantslag en smule. Spillet er mildt sagt et gennemsnitsspil, og når vi snakker billigspil, ligger gennemsnitskvaliteten som bekendt lavere end andre spil. Styr uden om Ninja Master. Programmet er oprindeligt udviklet i Sverige, men det er ingen gangbar undskyldning for ikke at gøre det bedre.

Blop i rummet

Space Warrior er et rimeligt bud på et rumspil fra det CRL-ejede firma Alpha-Omega. Spillet disker op med en blop-blop grafik, der er en VIC20 værdig, men alligevel - handlingen er OK og ikke mindst prisen retfærdiggør, at du seriøst må overveje dette spil til din samling. Du skal på bedste Joust-maner dunke nogle æggeuhyrer oven i hovedet, så de dumper ned i bunden af skærmen og bliver til noget rum-noget. Dette rum-noget skal du så trampe rundt i, da det ellers meget hurtigt vil forvandle sig til "æg" og komme tilbage for at få dig.

Harvy Headbanger, en af de seneste Firebird Silver-sællerter, er dagens mand blandt billigspil-heltene. Harvy skal rulle rundt (jep, han triller!) på en bane af firkanter, der hver bliver farvet, når han kommer derhen. Samtidig ruller hans modspiller rundt på præcis samme måde og farver bare i en anden kulør. Er Harvy kvik, får han farvet med sin egen farve hele vejen rundt omkring et areal af modstanderens farve, og så vanker der cocktails med ny energi. Harvy Headbanger er alletiders. Et game, der egentlig er simpelt og primitivt, men hvis ide i sin genialitet grænser til det -- ja, geniale! Prøv Harvy Headbanger, men kun, hvis du ikke har en vigtig aftale indenfor de næste par timer. Du vil nemlig blive hooked, helt og aldeles, for det lille spil, der ikke syner af spor, er utroligt medrivende. Her et et billigspil, Firebird roligt kunne forlange både 169 og 198 for. For selvom det aldrig nærmer sig Shao Lins Road eller Ikari Warriors i detaljer, er det sjovt at spille og får på ingen tid folk grebet! Køb Harvy Headbanger. Så kort kan det siges.

Tag tyren ved hornene

Et andet Firebird-lavprisgame er **Raging Beast,** intet mindre end verdens første tyrefægtnings-simulator. Du skal steppe ind i manegen med din røde klud og overleve mod en vild, frådende tyr. Ikke altid lige nemt, kan vi afsløre. Dit navn er Alfonso The Awesome og kvaliteten er virkelig lækker. Snyd ikke dig selv for Raging Beast, der på mange måder næsten er ligeså god som Harvy Headbanger.

Chiller er derimod en skuffelse fra Mastertronic. Her skal du over fem skærme løbe rundt blandt monstre og andet kryb, men buh - køber du spillet, får du en Pinocchiogonzo af format. Du bliver nemlig taget.

Chiller fik en masse PR, da Michael Jackson lagde retssag an mod Mastertronics fordi han mente, de havde stjålet titelmelodien fra ham. Mastertronics vandt retssagen, for som dommeren mente, kunne de to melodier ikke sammenlignes. Vi giver ham ret: Michael Jackson er ti gange bedre, end de små lydskrønt, Mastertronics kan præstere.

Et klart bedre spil er Firebirds **The Wild Bunch.** I det vilde vest skal du hunte desperatos, mens du spiller poker og har det sjovt. Indrømmet: På overfladen ser det tørt ud og minder mest af alt om en BASIC-listning fra et meget gammelt nummer af "SOFT". Men programmøren har formået at mixe en unik blanding af spænding og noget, du bliver grebet af. Spillet bliver bedre og bedre, jo mere, du spiller det.

Sømmet i bund på racerbanen

Hurtig action finder du i Killapede. Her har Players fisket en vinder, og vil du have en udfordring til dit joysticks fyre-knap, gør du ikke galt i at fiske de to krøllede tyvere frem

39 TIL 39

og liste af med **Killapede.** Spillet er Interceptors gamle Centipede-kopi, men stadig lige sjovt at spille. I haven, der er fuld af svampe, slynger en stor larve sig ned, og når du skyder den, deler den sig og sætter en svamp. Samtidig invaderes haven også af myg, fluer, bonusedderkopper og andet småkryb. Fyr løs på det hele og overlev, så længe, du kan. Killapede er et fornuftigt bud på et evigt-ungt "blaster"-spil, en autofireelsker i volde-genren! Wroom! Start din crossknallert og kør i bedste BMX-stil rundt på baner med hop og andre forhindringer. **Kickstart** er Mastertronics bud på et stunt-cykel spil og er rimeligt OK. Eneste problem er, at det tager et ondt år og fire dage, før du kommer op i fart igen efter et styrt.

Formula One Simulator og **Speed King** er to Mastertronics bygget over samme læst. De er begge racerspil, koster begge 39.95 og ligner hinanden ret meget. I Formula One Simulator kører du Formel 1, mens du i Speed King får lov at vælte dig op overskrævs på en stor, brutal Honda-motorcykel. Grafikken er tredimensionel i begge spil, du ser altså banen og de andre spillere i perspektiv, men Speed King er flottest. Skal du vælge mellem de to, er Speed King bedst, også selvom vi aldrig kommer op på samme standard som TT Racer, Super Cycle eller Motorcycle.

Booty: Dø med støvlerne på...

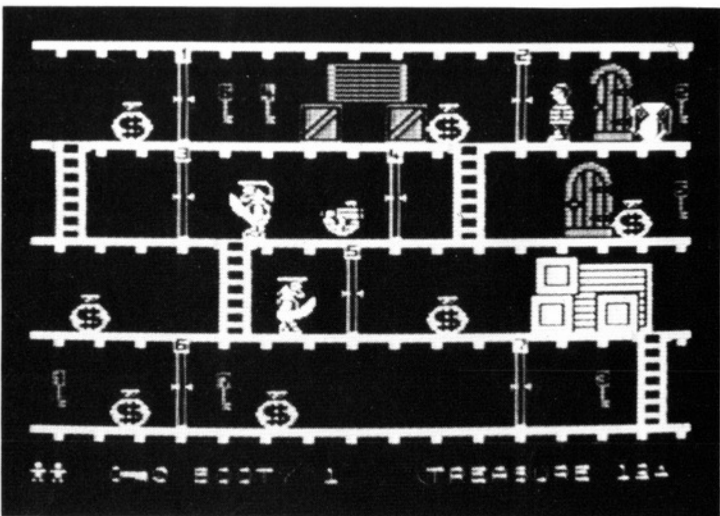
Firebird er et utroligt firma. De laver fede spil som Thrust, Raging Beast og Harvy Headbanger, men så spytter de samtidig Ninja Master og **Booty ud.** Den falder vi ikke for! Booty er det værste, der er set på en Commodore, og spiller du Amstrad eller Spectrum, er kvaliteten kun en lille smule bedre. Hold dig langt væk fra det gamle sørøverskib på havbunden. Der er kun een god ting ved dette spil: Du kan slukke for det.

Fra Mastertronic er **Into Oblivion** et spil med masser af rum. For mange, efter vor mening - der er nemlig 2550 for at være helt præcis. Ifølge deres udsendtes højere matematik, giver det omkring 15 øre pr. rum. Det er billigt, men der er for mange rum, så det hele bliver lynhurtigt meget ensformigt: Skyde- skyde-skyde, næste rum, skyde-skyde, samle op, næste rum, skyde-skyde-skyde, osv. Into Oblivion er rimeligt lækkert lavet, rent teknisk, men der er bare ikke spil nok i det. Hellere færre rum og så et gennemtænkt, lækkert gameplay.

Wallie med egen jukebox

Vor ven Wallie er en sjov lille ting. Han ligner mest af alt Pacman med ben, og han er fast gæst i en række ældre Interceptor-spil. Oprindeligt kostede de 169 kroner, men nu har Wallie-spillene fået nyt liv i en re-lancering til 39.95. El cheapo Wallie (ikke at forveksle med fyren fra Everyone's a Wally) markedsføres dels under Players-navnet, dels under Interceptors. I **Trollie Wallie** er Wallie på indkøbstur i den lokale Kvickly. Han skal rende op til kassen hele tiden mens han undgår diverse monstre på shopping. Et gennemsnitsspil, der ikke er noget særligt.

Så er **Wallie Goes to Rhytmland** straks bedre. Her har Wallie- venen sin helt egen sang, du kan synge med på, og der er masser af instrumenter og fede riffs. Wallie Goes to Rhytmland er en vinder af Wallie-format. Stadig so-so, men alligevel acceptabelt. Et Mastertronic-hit er **Caves of Doom.** Dyk ned i de underjordiske huler, hvor du kan flyve rundt med din jetpak på ryggen og samle ting. Undgå dyr, robotter og andet slibrigt stads, mens du udforsker. Vi kunne helt klart li' Caves of Doom, fordi det var muligt at ændre på hulerne eller bygge dine helt egne huler, som du så senere kan spille i. En rar lille detalje, du vil værdsætte i det lange løb. Tak, Mastertronic.



Booty kan godt gå hjem og sove den ud.

Brug kræfterne i rollen som græsk gud

En tak skal CRL også ha' for at opfinde deres Alpha-Omega firma med billigspil. Fra dem er **Hercules** kommet, og har du planer om at gå de græske guder i bedene, ved du allerede nu, hvor dine næste 39 kroner skal bruges. Hercules ligner mest af alt en taber. Grafikken er klodset og lyden er tæt på Oric-niveau (av, den var slem!). Men spil lidt, og du finder ud af, at der under den primitive overflade skjuler sig et meget spilleværdigt game. Hercules er sagen, hvis du vil have tyk underholdning til de næste par weekends.

Snodgits er også en født vinder, endnu mere end Hercules endda. Her er du butler hos en rig familie og skal opklare sagen om de forsvundne smykker. Du er stor, 1/3 af skærmen i højde, og kan gå rundt i hele huset. Fedt spil med fede effekter, som vi ikke tøver med at give en meget høj karakter, når det gælder kvaliteten vurderet i forhold til prisen.

Storm er Mastertronic-svaret på hitspillet Gauntlet. Fedt nok? Nope, desværre har de fejlet. Storm er i Mastertronics- udførelsen en jævnt kedelig labyrintting med de sædvanlige væsener, du skal skyde. Det er ikke dårligt, men heller ikke noget at kippe med flaget for. Endnu værre er **Dekorating Blues.** Det er en Pacman-kopi, men istedet for at æde prikker, skal du male hele labyrinten, som om du var en maler i et stort hus med mange gange. Spillet har monstre, du skal undgå, men en Pacman-kopi er og bliver en Pacman-kopi. Vi foretrækker den ægte vare, ikke Dekorating Blues (og hvorfor også stave Decorating med K. Er de da helt fra den hos Alpha-Omega?).

Lidt bedre er **Summer Santa.** Her agerer du Julemanden himself, og det går ikke stille af. Den kære nissefar skal rundt i juli måned og dele gaver ud, og på sin turne ned i byens skorstene, møder han mange farer. Pas på de gøende hunde, det voldelige køkkenudstyr og de forbløffede forældre ("Hør, hvad er det for en tid at komme på, julemand"). Drikker du den sherry, der står rundt omkring i spillet, får du ekstra points. 1-0 til goe gamle Santa Claus, julemanden med det hvide skæg.

Over 1000 rum for 39.95!

Mastertronic har længe haft et sikkert hit med **Nonterraqueous,** men nu er alderen begyndt at vise sig på det ellers gode lavprisspil. Der er 1000 rum, lige i overkanten, men grafikken er fin og ideeen med et rumspil, hvor du også skal tænke, minder meget om Equinox. Her er prisen bare 39.95. Spillet har mange fans rundt om, men der om også mange, der ikke bryder sig om et spil, hvis navn man ikke engang kan udtale, når man spørger efter det i den lokale galakses databiks.

Grafikken i **Finders Keepers** er meget mærkelig, for at sige det ligeud. Alting er symboliseret af nogle crazy trekanter og ser vi på spillets idé, er det en blanding af Manic Miner, Pacman og Sorcery. Kvaliteten er alletiders, og kan du lide arcade- adventures, går du ikke galt i byen ved at lade to gråspurve flyve på Finders Keepers. Et plus i Mastertronic-stalden.

Også billige adventures

Af lavpris-eventyrspil er **Seabase Delta** et af de bedre. Her er du en journalist, der har infiltreret nogle hemmelige agenters hovedkvarter, der ligger skjult på havets bund. Agenterne planlægger et missilangreb på dit land og det er nu din opgave at afsløre hvordan, de vil bære sig ad, så de kan stoppes. Lækkert adventure, der helt klart er noget værd og en sikker sællert.

I **Mafia Contract II** er du infiltreret i et rigtigt mafia-miljø. Dit job er at gøre Don Capolla og Vito Rossi kolde. De er to mafiabosser, der hindrer dig i selv at blive mafiaboss i byen. Spillet er lækkert lavet, med OK grafik, flot atmosfære og en detaljerigdom, der får dig til at tro, det havde kostet nær de 200 kroner. Men spillet ER lavpris, så hvad venter du på?

Nythyhel er et dejligt overnaturligt eventyr, GAC'ed ligesom Treasure Tunnels og flere og flere af de nye adventures. I Nythyhel spiller du en okkult professor, som er blevet privatdetektiv med speciale i det overnaturlige og mystiske. Opklar et mod, mens du bekæmper onde kræfter fra en anden ver-

			Grafik	Lyd	Action	Fængslende	Pris/kvalitet
Loco-Motion	Mastertronic	A S	9	7	8	9	9
Sbugetti Junction	Bug Byte	S	8	5	6	8	8
Short's Fuse	Firebird	A S	7	6	7	9	8
Olli & Lissa	Firebird	A C S	10	8	8	9	9
Galaxibirds	Firebird	C	8	8	9	8	9
Helichopper	Firebird	A S	6	5	8	7	7
Star Firebird	Firebird	A S	9	8	9	9	9
Freak Factory	Firebird	C	8	7	8	7	8
Rebel Star	Firebird	S	8	8	10	10	9
Spiky Harold	Firebird	A C S	8	7	8	8	9
Buccaneer	Firebird	S	9	9	10	9	9
Thrust	Firebird	A C S	8	10	8	8	9
Ninja Master	Firebird	A C S	8	8	9	9	10
Space Warrior	Alpha-Omega	C	8	8	10	10	10
Harvy Headbanger	Firebird	A	6	8	6	03	8
Raging Beast	Firebird	C	8	8	9	9	10
Chiller	Mastertronic	A C S	9	10	11	13	11
The Wild Bunch	Firebird	A S	9	9	10	11	11
Killapede	Players	A	6	7	5	5	7
Kickstart	Mastertronic	C	6	03	8	10	9
Formula One Simulator	Mastertronic	A C S	9	8	10	9	9
Speed King	Mastronic	C	9	8	8	9	9
Booty	Firebird	A C S	7	7	8	9	8
Into Oblivion	Mastertronic	A	5	6	9	10	9
Trollie Wallie	Players	A C	10	8	9	10	10
Wallie Goes To Rhytml.	Interceptor	C	8	8	9	9	9
Caves of Doom	Mastertronic	A S	6	5	03	03	5
Hercules	Alpha-Omega	C	9		7	5	7
Snodgits	Creative Sparks	S	8	8	8	8	8
Storm	Mastertronic	A C	8	6	7	9	8
Dekorating Blues	Alpha-Omega	S	6	7	7	7	7
Summer Santa	Alpha-Omega	S	8	6	8	8	8
Nonterraqueous	Mastertronic	A C	10	8	9	8	9
Finders Keepers	Mastertronic	A C S	8	8	9	10	10

			Grafik	Ordforråd	Atmosfære	Fængslende	Pris/kvalitet
Seabase Delta	Firebird	A C S	9	9	9	8	9
Mafia Contract II	Atlantis	S	8	11	10	11	10
Nythyhel	50/50	A	10	10	10	9	10
Treasure Tunnels	Plasma Torch	A	8	10	8	10	9
Subsunk	Firebird	A	03	03	5	00	00

Sådan læser du skemaet:
Yderst til venstre står spillets navn, efterfulgt af navnet på producenten. Herefter følger en bogstavkode over til hvilke maskiner, spillet findes. A=Amstrad, C=Commodore 64, S=Spectrum. Tallene læses, fra venstre til højre, som: Grafik, lyd, Action, Fængslende og Pris/kvalitet.
I Adventure-kolonnen læses de fem tal som: Grafik, Atmosfære, Ordforråd, Fængslende og Pris/kvalitet. Visse adventures har endnu ingen dansk importør, men kan bestilles direkte hos de engelske firmaer. Betal to pund for hvert spil og læg et ekstra pund med til at dække portoen. Her er adresserne:

Atlantis Software
19 Prebend Street
London N1 8PF
England

50/50 Club Software
Anthony Collins
17 Larch House
37 Shawsdale Road
Bromford
Birmingham B36 8DG
England

Plasma Torch
143 Oakfield Road
Whickham
Newcastle Upon Tyne
NE16 5RZ
England



den. Og nyd så samtidig en atmosfære, der er så tyk, at du kan skære i den med en sløv frugtkniv. Nyd en flot grafik. Nyd en fed parser, der er til at forstå. Og nyd, at du ikke engang har givet fyrre af de surt tjente runde nogen for hele herligheden.

Treasure Tunnels, en ny adventure-udfordring fra det nystartede Plasma Torch, er faktisk to komplette eventyrspil. På den anden side af båndet får du nemlig The Experience, et spil, der altså er "gratis".

I Treasure Tunnels skal du smutte rundt i huler, gamle huse og meget andet mystisk for at samle skatte. Spillet har en halvgod grafik og formår i virkelig høj grad at formidle atmosfære. Selv parseren er helt OK, og så er spillet GAC'ed. Det vil sige, at det er skrevet ved hjælp af Graphic Adventure Creator, et modstykke til Quill og efter manges mening det bedste værktøj at skrive professionelle adventures med.

Firebirds adventure-spil har noget med hav at gøre, åbenbart. I **Subsunk** skal du som den eneste overlevende på en sunket atomubåd undslippe. Fed handling? Nej, desværre. Hvad der kunne være blevet et godt spil, har Firebird desværre spoleret totalt. Grafikken er dårlig, spillet forstår næsten ingen ord og atmosfære er der meget lidt af. Pas på med Subsunk. Det er den diamentrale modsætning til Seabase Delta, og hvorfor Firebird overhovedet gider ha' besværet med at udgive Subsunk, ved ingen. Slet ikke når der findes tonsvis af billigspil, der er bedre end 03.

Konklusion

Der er masser af gode spil til næsten ingenting. Ingen tvivl om det. Men der er også meget "baddy", du skal holde dig fra. For mange firmaer tror, de kan sælge alt hvis bare prisen er lav nok. Men sådan er det bare ikke, for også blandt billigspillene er der hård konkurrence om sparegrisens skrabede indmad.

39 kroner er næsten ingenting. Lej en videofilm, så er de penge fyret af. Eller gå en tur i biffen - to gråspurve kan lynhurtigt slides op...

I stedet for en tur i den lokale kino, i stedet for en videofilm eller istedet for de par burgere - hvad så med at fyre kronerne af på et lavpris-spil? Du får mere underholdning, og selvom de færreste "el cheapos" nærmer sig de rigtigt dyre købespil i kvalitet, er de alligevel forbløffende gode til prisen. Så gode, at man harmes over at skulle gi' sine 198 for et lousy game som Knight Rider eller en omgang lommeuld som Miami Vice. Det er for meget, sammenlignet med fede spil som Thrust, Raging Beast, Harvy Headbanger, Snodgits eller Space Warrior. For nu bare at nævne mine favoritter i den billige klasse.

Lavprisspil er klart et kig værd. Her får du fem spil for et spils pris. Og tit er kvaliteten faktisk kilometer bedre, end du tror. Lad et par spurve flyve, næste gang du mangler nyt kød til datamaten derhjemme!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Præmier for 100.000.-!!!

GAME OF THE



Vælg årets spil og vind software m.v. for 100.000 kroner.

Det er nu engang sådan, at jul bliver det jo ganske sjældent. Faktisk så kommer den jo kun en gang hver år (kedeligt hva'). Ikke desto mindre er det "SOFT"'s intention at gøre denne jul til noget specielt for dig. Det blev nemlig året, hvor det første **softwarevalg** blev afholdt. Og vel at mærke er det din mening, der tæller hele vejen igennem. Du kan vinde den nye Commodore 64 II og der er for over 75.000 kr. software at vinde. Vi håber at kunne underholde dig hele julen med dem. Udtrækningen af vinderne i konkurrencen vil nemlig blive bekendtgjort i "SOFT" nr. 1, der udkommer i slutningen af december måned.
Lad mig tage dig en tur igennem software-verdenen. Lad os sammen mindes alle de mange dejlige timer du har haft foran din computer sammen med alle disse pragtfulde og spændende spil. Vi vil bevæge os lidt igennem samtlige genrer, men PAS PÅ. Du må ikke lade din endelige afgørelse påvirke. Jeg er sikker på, at du har en helt fast overbevisning om hvilket spil, du synes bedst om. Hold fast ved den.

Blød opstart

Vi startede anno 1986 med 11 siders spilanmeldelser.
En af vore spilgiganter, US Gold, bragte "Desert Fox", et enestående arcade/krigsspil med hidsig action, flot lyd, lækker grafik og flotte karakterer. Husker du "William Wobler" (fniis), hold op et flop mand... "Highway Encounter" var absolut blandt highscoren hos Amstrad fans. Tilsvarende dårlig var så "Brian Jacks Superstar Callenge" (pyha, den var lang).

Vi varmer op

I nummer to var vi igen klar med software i lange baner, denne gang med hele 18 siders anmeldelser og rapporter direkte fra softwarehelvedet i England. "Garfield" gik fra tegneserien til flimmeren. "Law of the West" satte rekord i anmeldelse + karakterer og "Starion" til Amstrad fik topkarakterer. På en karaktermæssig klar andenplads lå Liverpool drengenes "Nodes of Yesod", der næsten slog benene væk under den stakkels Commodore anmelder.
Det er da også værd at nævne Data-East's "Karate Champ" til C64. Kan du huske det? Der var faktisk en række gode spil i nummer 2 af dit softwareblad, ja til sidst kan vi vel nævne "Floyd The Droid" (fars egen støvsuger). For derefter at suse videre gennem månederne og standse ved starten af maj måned det herrens år 1986.

Brager bladet på gaden

Lad os lige tage en slapper inden vi går løs på årets klart flotteste forside, lavet af vor suveræne tegner. Flot hva'? Ja, jeg synes, at han skal have en hånd. (Han har godt nok to i forvejen - men hva?).
Lad os gå indenfor og se, hvad dette suveræne nummer havde at by-

YEAR

Velkommen til "SOFT"'s Superkonkurrence - "Game Of The Year". Vi skal have valgt det spil, du synes var bedst i 1986.





Commodore

Magnadata

Dennis Bergstrøm Trading

3M

Piranha

Software Invasion

Design Design

Gremlin Graphics

Alligata

Micropool

martech

HEWSON



Argus Press

ANCO

MIKRO-GEN



PRÆMIER I "SOFT" SUPERKONKURRENCEN "GAME OF THE YEAR":

1 stk.	Commodore 64 II	Commodore	Commodore A/S
2 stk.	NCE mus	Commodore 64/128	Magnadata
10 stk.	Wico Three Way - Joysticks		Dennis Bergstrøm
50×2 stk.	3M 744D-0 Scotch 5¼" Disketter		3M
10 stk.	Strikeforce Cobra	Spectrum	Piranha
10 stk.	Trap Door	Spectrum	Piranha
10 stk.	Street Mashine	Amstrad	Software Invasion
10 stk.	Taking Tiger Mountain	Amstrad	Design Design
10 stk.	Taking Tiger Mountain	Spectrum	Design Design
5 stk.	Trailblazer	Commodore 64/128	Gremlin
5 stk.	Trailblazer	Spectrum	Gremlin
5 stk.	Trailblazer	Amstrad	Gremlin
5 stk.	Future Knight	Commodore 64/128	Gremlin
5 stk.	Future Knight	Spectrum	Gremlin
5 stk.	Future Knight	Amstrad	Gremlin
5 stk.	Avenger	Commodore 64/128	Gremlin
5 stk.	Avenger	Amstrad	Gremlin
5 stk.	Avenger	Spectrum	Gremlin
5 stk.	ZZap Sizzlers II*	Commodore	Gremlin
5 stk.	Crash Smashes II*	Spectrum	Gremlin
5 stk.	Amtix Accolades II*	Amstrad	Gremlin
10 stk.	Tarzan	Commodore 64/128	Martech
10 stk.	Tarzan	Amstrad	Martech
10 stk.	Tarzan	Spectrum	Martech
10 stk.	Fist II	Commodore 64/128	Melbourne
10 stk.	Fist II	Spectrum	Melbourne
10 stk.	Fist II	Amstrad	Melbourne
10 stk.	Mission Elevator	Commodore 64	Micropool
10 stk.	Mission Elevator	Amstrad	Micropool
10 stk.	Micropool Hits Volume One*	Commodore 64/128	MIcropool
10 stk.	Micropool Hits Volume One*	Amstrad	Micropool
10 stk.	Micropool Hits Volume One*	Commodore 64/128 - disk	Micropool
10 stk.	Micropool Hits Volume One*	Amstrad - disk	Micropool
5 stk.	Pub	Commodore 64/128	Alligata
5 stk.	Pub	Spectrum	Alligata
5 stk.	Trap	Commodore 64/128 - disk	Alligata
2 stk.	Meltdown	Amstrad - disk	Alligata
1 stk.	Cyrus Chess	Spectrum	Alligata
20 stk.	U.S. Gold Spil	Ams/C64/Spec	U.S. Gold
5 stk.	Thai Boxing	Commodore 128 - disk	Anco
5 stk.	Thai Boxing	Commodore 64	Anco
10 stk.	Winter Events	Commodore C16+4	Anco
10 stk.	Uridium	Commodore 64	Hewson
10 stk.	Uridium/Paradroid*	Commodore 64	Hewson
10 stk.	Firelord	Amstrad	Hewson
10 stk.	Firelord	Commodore 64/128	Hewson
10 stk.	Firelord	Spectrum	Hewson
10 stk.	Alleycat	Commodore 64/128	Hewson
10 stk.	Uridium	Spectrum	Hewson
10 stk.	City Slicker	Commodore 64/128	Hewson
10 stk.	City Slicker	Amstrad	Hewson
5 stk.	Snooker	Spectrum	CDS Software
12 stk.	Miami Vice	Spectrum	Argus Press Software
12 stk.	Miami Vice	Amstrad	Argus Press Software
12 stk.	Stainless Steel	Spectrum	Mikro Gen
12 stk.	Stainless Steel	Amstrad	Mikro Gen
12 stk.	Equinox	Spectrum	Mikro Gen

* Spillet er en såkaldt "Compilation", der består af op til 4 forskellige softwarehits i samme pakke.

de på. Wouw: yeiiieeepiiee SAMANTHA FOX i farver. Hvem kan ønske mere? Derefter går vi over i Andrew Braybroks fabuløse "Charbuster", hvor jeg vist fik byttet lidt rundt på bogstaverne i Andrews navn. Han var dog ikke særlig sur, da jeg snakkede med ham. Han var nok spændt på hvordan det skulle gå med Alley Kat. Nok om Andrew og Hewson, lad os straks gå videre.

Rambo a go go

Godt nok er "Rambo" fra Ocean ikke med, men spillet skal helt klart også med i bedømmelserne. Her er vi så midt i bedømmelserne fra vore anmeldere. Det er første gang, du får at se hvor grimme vi er (seertallet dalede drastisk). Hvad siger du til en "Skid-padde" i rummet. Det var vist lige noget for Rasmus, med flag og hele pivetøjet. "Tau Ceti" fra CRL var også et godt spil, husk det.

Paranoid?

"Paradroid" fra Hewson og vor kære ven Andrew Braybrook, var minsandten også en hitter. Den fede grafik gik igen.
Endelig også et adventure (de fleste adventures bringes jo i vores søsterblad "COMputer", hvor Christian Martensen har måtte springe sin vintersøvn over for læsernes skyld). Claus kunne ikke stå for "Lord Of The Rings", til C64. Den bragte ham megen sjov (og sorte rande under øjnene). Jacob syntes, vi skulle have et MSX hit med på vejen, så skæv lidt til "JET FIGHTER", hvis du kan huske det. Lad os så slutte af med et spil fra Ocean. Rambo i den ene ende og, ja hvad tror du vi skal slutte af med? Godt gættet, nemlig "Yie Ar Kung Fu" som Claus steppede rundt og lavede karatespring af bare glæde over. Tykt spil, fed grafik, godt gameplay. Jo, der er gang i de kinesere. Eller var det englændere...

Infiltrationer i luften

Så kom det. U.S. Golds "Infiltrator". Her møder Claus lufftens djævel, ansigt til ansigt. Og det spænder ikke stille af. Det var dog kun starten på et fantastisk nummer fyldt med superspil, der vakte stor begejstring hos anmelderne. Det var vist den almene mening, at der ikke var noget, der var det rene L...
Lad os kigge på nogen af titlerne. Til at starte med, er der "International Karate" fra System Three. Et virkeligt flot og gennemført karatespil, ganske i stil med "Way of The Exploding Fist". For at blive i genren, lister vi lige så stille over til lidt Ninja træning, som vores kampekspert Claus også kiggede på. Gremlin's fantastisk flotte "The Way Of The Tiger" var også lige til en førsteplads, bare flot i sin helhed. Det eneste, der ikke rigtigt passede sammen med resten af spillet, var lyden. Det kunne jo være, at Claus (som han nævnte i "International Karate") savnede "det velkendte knæk, der indikerer, at knoglen splintrede". Hvem ved...

Saftige sexede Samantha

Så var der - ikke at forglemme - "Samantha Fox", som ganske intimt listede lidt af tøjet af i en stille hyggestund foran flimmeren. Det var tider.
Lars kunne bestemt godt lide "Cauldron II". Et spil med både lyd, grafik og fed action. "Leaderboard Golf" fra Access var der heller ikke noget galt med. Vores egen huleboer kom på besøg fra "COMputer", og lagde en anmeldelse af "Spellbreaker". "Spellbraker" er en trilogi fra Infocom, der trods Christians fantastiske evne til at løse adventures, godt kunne begejstre ham.

Et kort overblik

For at det ikke skal blive alt for rodet for dig, kan vi kort nævne spil som: "Strike Force Harrier" og "Sai Combat" fra Mirrorsoft, "Bored of the Rings" fra CRL, "Alternate Reality" fra Datasoft, "Quazatron" fra Hewson. En konvertering fra spillehal-spillet blev til succesen "Green Beret" fra Ocean. Et andet spil vi også kunne møde i spillehallerne var "Bomb Jack" fra Elite. "Startstrike II", "Colossus ChessII", "V", "Batman" ja, der er nok at tænke på.

Take five!!!

Nummer 5 er jo ikke så langt tilbage. Der testede vi en h....... bunke 2-krones spil. DE GÆLD'S ALTSÅ IKK'!!!!!! Lad os derfor straks brage videre til Elites "Ghost and Goblins" der bragte Spectrummen i højsædet. Den fik et par ellevetaller, nå men ja men! Wow et hit (øh undskyld, jeg blev lige revet lidt med).

Lidt om Turbo

Vi fiser frem med "Turbo" hast og ramler lige ind i uuuurhggghggh: Et par 13-taller (hold godt fast)! Kig nu lidt nærmere på Martechs "The Planets". Her får du jordens overlevelse på samvittigheden, og det blev vist for meget, selv for den garvede Morten. Jo, den er go' nok, her var også 125 kilo software i et spil... Lidt af en byrde at drage af med. Går du ind for lidt godgørenhed eller kan du konsekvent lide dårlige spil, så tænk på Tubular Bells fra Nu Wave (sjovt at vi ikke har set noget fra dem siden!!). Det var nok det mest gennemførte flop jeg længe har smidt mine sure firkantede øjne på Narj hold kæ.. mand. Hoho jeg må holde mig på joysticket for ikke at trimle ned på disketterne af bare grin (dyb medfølelse).



Ikke lige dårligt altsammen

Efter denne korte grinepause, har jeg fundet frem til et par spil, der bør tages med i beslutningerne. Morten fik fat i Ultimates "Gunfigt" der bragte lykke. Et jævnt godt spil. Ad vanvare stødte jeg tuden på Firebirds "Thrust", Wow mand. Hvor var det sjovt. Jeg kan iøvrigt fortælle, at "Thrust" også var Jeff Minters yndling i længere tid. Utroligt, hvad de kan til så få penge.
Kort efter kom jeg på en længere flyvetur i endnu et af disse billigspil, og det var slet ikke dårligt. "Jet Strike Mission" fra softwarehuset Alpha-Omega, som vi sikkert kommer til at høre mere fra. Et jævnt godt spil var "Mermaid Madness" fra Electric Dreams. Mon du kan huske det?

Nu må du være klar

Nu har du fået lidt at tygge på. Tør øjnene, og gå hen i bunken med software og fisk dine gode gamle slagere frem. Eller gå ned til forhandleren og prøv et par spil til, inden du bestemmer dig. Gør hvad du vil, bare du stemmer. På den måde er du også med til at bestemme hvilket spil, der var det bedste i året der svandt. Tak for denne gang fra dit softwaremagasin. Vi ses i "SOFT" nr. 1, hvor de heldige vindere bekendtgøres. Held og lykke på softwejen. May your joystick be with you!

Henrik Bang

Jeg synes, at følgende spil var årets fedeste

GENRE	SPIL-NAVN
Arcade-Action	....
Shoot'em Up	....
Konverteringer	....
Simulationsspil	....
Arcade Adventure	....
Adventure	....
Text adventure	....

For at du skal have færten af hvad vi mener med de forskellige genrer er her en kort briefing til hjælp:

Arcade-Action	: Rambo
Shoot'em Up	: Crazy Comets
Konverteringer	: Bomb Jack
Simulationsspil	: Silent Service
Arcade Adventure	: Quake Minus One
Adventure	: The Pawn

Du kan stemme på **alle** spil udgivet i 1986! - Samtlige!

Udfyldt og indsendt af:
Navn :..
Adresse :..
Postnr.: ..... By: ....
Min Computer er en ....

Hvis jeg vinder, vil jeg helst have:
Bånd ☐
Disk ☐



Sådan vinder du

Udfyld kuponen med de titler, du syntes bedst om i året 1986 i de forskellige genrer. Når vi har talt op hvilke spil, der fik flest stemmer, går vi lodsedlerne igennem, og udvælger de personer, der kom tættest på. Hvis der ikke er præmier nok til alle, bliver der foretaget en lodtrækning, mellem de personer, som har flest rigtige. Kuponen skal være "SOFT" i hænde senest fredag d. 14. november 1986. Kuponer indsendt efter denne dato betragtes som ugyldige. Send kuverten til: Forlaget "ny elektronik", St. Kongensgade 72, 1264 København K. Mrk: "SOFT" Konkurrence. Alle vindere vil blive offentliggjort i "SOFT" nr. 1, der udkommer 18. december 1986. Præmierne vil blive udsendt i perioden omkring d. 18/12-86.

Praktiske oplysninger

Præmierne kan ikke ombyttes til kontanter. Ansatte på forlaget og deres husstande må ikke deltage i konkurrencen. "SOFT" tager forbehold for tryk og montagefejl, som er opstået under produktion.

OBS: Kun een kupon pr. husstand

Slalom

Har du prøvet at drøne ned af en ensrettet vej, i den modsatte kørselsretning, slingrende som en sindssyg med en hastighed der trykkede speedometernålen over i oliemåleren... Nå ikke?
Hvad venter du på?

Kim Erichsen
Lupinvej 8
4773 Stensved



COMMODORE 64

```
0 FOR R=54272 TO 54300:POKE R,0:NEXT
   :POKE 54296,15:POKE 54277,0
   :POKE 54278,240:CLR
1 POKE 54276,129:HI=15000
   :HI$="(GUL)*(L.BLAA)BLUE-SOFT(GUL
   )*":POKE 53265,23
4 POKE 53280,0:POKE 53281,0
   :PRINT"(CLR)"
10 POKE 2040,193:FOR R=12352 TO 12414
   :READ D:POKE R,D:NEXT
20 POKE 2041,194:FOR R=12416 TO 12478
   :READ D:POKE R,D:NEXT
30 POKE 2042,195:FOR R=12480 TO 12542
   :READ D:POKE R,D:NEXT
35 POKE 2043,196:FOR R=12544 TO 12606
   :READ D:POKE R,D:NEXT
40 POKE 2044,197:FOR R=12608 TO 12670
   :READ D:POKE R,D:NEXT
50 V=53248:POKE V+21,15:POKE V+28,15
   :POKE V+39,2:POKE V+40,9
   :POKE V+41,6
55 READ B:IF B<>-1 THEN POKE 32768+G,
   B:G=G+1:GOTO 55
60 POKE V+37,13:POKE V+38.0
   :POKE V+23,0:POKE V+29,0
80 GOTO 10000
400 POKE 12288,180:POKE 12290,180
   :POKE 12292,180:POKE 12289,0
   :POKE 12291,0
402 POKE 12293,0:POKE 12294,200
   :POKE 12295,160
405 POKE 53280,0:POKE 53281,0
   :POKE V+28,15:POKE 2043,196
   :POKE V+23,0
410 PRINT"(CLR,HVID,CRSR NED12)"TAB(
   17)"READY!(HOME)":FOR R=0 TO 2500
   :NEXT
420 FOR R=0 TO 23:PRINT TAB(12)"(GUL
   )▒▒▒▒            ▒▒▒▒":NEXT:POKE V+29,0
   :POKE V+21,15
430 FOR R=1996 TO 1998:POKE R,102
   :POKE R+54272,7:NEXT
   :FOR R=2008 TO 2010:POKE R,102
440 POKE 54272+R,7:NEXT
500 SYS 32768
510 IF PEEK(12289)=>240 THEN S1=1
515 IF S1=1 THEN S1=0:R=RND(1)*60
   :R=R+140:POKE 12288,R
   :K=RND(1)*3+193:POKE 2040,K
520 IF PEEK(12291)=>240 THEN S2=1
525 IF S2=1 THEN S2=0:R=RND(1)*60
   :R=R+140:POKE 12290,R
   :K=RND(1)*3+193:POKE 2041,K
530 IF PEEK(12293)=>240 THEN S3=1
535 IF S3=1 THEN S3=0:R=RND(1)*60
   :R=R+140:POKE 12292,R
   :K=RND(1)*3+193:POKE 2042,K
540 PO=PO+150-((PEEK(12294))/2)
   :PO=INT(PO):PRINT"(HOME,BLAA)POINT
   :(HVID)";PO
545 PRINT"(HOME,BLAA)"TAB(30)"CARS
   :(HVID)";LI
550 D=PEEK(V+30):IF D=>9 AND D<=14 T
   HEN 6000
800 GOTO 510
4999 REM **MC-DATA**

5012 REM **SPRITE-DATA**
5013 REM
5014 DATA 0.0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0,0,0,40,0,0,170,0,0,
   170,0
5015 DATA 0,170,0,0,170,0,0,170,0,0,
   170,0,0,235,0,0,190,0,0,170,0,0,
   170,0
5016 DATA 0,170,0,0,105,0,0,0,0
5017 REM
5018 DATA 0,0,0,0,0,0,0,40,0,0,170,0,
   0,170,0,0,170,0,0,170,0,0,170,0,0,
   170,0
5019 DATA 0,170,0,0,170,0,0,170,0,0,
   170,0,0,235,0,0,190,0,0,170,0,0,
   170,0
5020 DATA 0,170,0,0,170,0,0,170,0,0,
   65,0
5021 REM
5022 DATA 0,85,0,1,85,64,1,85,64,1,
   85,64,1,85,64,1,85,64,1,85,64,1,
   85,64,1,85,64
5023 DATA 1,85,64,1,85,64,1,85,64,2,
   85,192,1,255,64,1,85,64,1,85,64,1;
   85,64
5024 DATA 1,85,64,1,85,64,1,85,64,2,
   0,128
5025 REM
5026 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
   170,64,2,170,128,2,170,128,2,170,
   128
5027 DATA 2,170,128,2,170,128,2,255,
   128,3,170,192,2,170,128,2,170,128
5028 DATA 2,170,128,2,170,128,2,170,
   128,2,170,128,2,170,128,0,170,0,0,
   0,0
5029 REM
5030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,
   1,255,128,3,255,192,3,24,192
5031 DATA 3,24,192,3,165,192,1,231,
   192,0,255,0,0,34,0,0,34,0,0,28,0
5032 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0,0
6000 POKE 788,49:POKE 789,234
   :POKE V+42,1:POKE 54276,0
   :POKE 54276,129
6005 POKE 54277,10:POKE 54278,4
   :POKE 54273,3:POKE 2043,197
   :POKE V+28,7
6010 POKE V+23,8:POKE V+29,8
   :POKE V+6,PEEK(V+6)-10
   :POKE V+7,PEEK(V+7)-10
6020 FOR R=0 TO 2000:NEXT:POKE V+21,0
6030 LI=LI-1:IF NOT LI>0 THEN GA=1
   :PRINT"(CLR,HVID,CRSR NED12)"TAB(
   16)"GAME OVER"
6040 IF GA=1 THEN GA=0
   :FOR R=0 TO 2500:NEXT:GOTO 6060
6050 GOTO 400
6060 IF PO>HI THEN HI=PO
   :PRINT"(CLR,CRSR HØJRE)NEW HI-SCO
   RE :";HI:H=1:POKE 19,64
6070 IF H=1 THEN INPUT"(CRSR NED5,
   CRSR HØJRE)PLEASE ENTER YOUR NAME
   :";HI$:POKE 19,0
6080 IF H=1 THEN H=0:HI$=LEFT$(HI$,
   11)
6090 GOTO 10000
6100 END
10000 REM **STARTBILLEDE**
10010 PRINT"(CLR)":POKE 53280,2
   :POKE 53281,2:POKE 646,3
10020 PRINT"(HOME)"TAB(10)"ENGINE-CR
   ASHER(CRSR NED,CRSR VENSTRE15,
   HVID)———————————————"
10030 PRINT"(CRSR NED2)"TAB(10)"(SOR
   T)BY KIM ERICHSEN"
10040 PRINT"(CRSR NED2)"TAB(10)"(L.B
   LAA)(C) 1986 BY BLUE SOFT"
10050 PRINT"(CRSR NED2)"TAB(10)"(GUL
   )JOYSTICK IN PORT 2"
10060 PRINT"(CRSR NED2)"TAB(10)"(HVI
   D)FIRE TO START"
10070 PRINT"(CRSR NED3)"TAB(5)"(L.GR
   ØN)HI-SCORE :(HVID)";HI;"(L.GRØN,
   SPACE2)BY :(HVID)";HI$
10080 WAIT 56320,16,16
10090 LI=3:PO=0:GOTO 400
11000 END
19999 REM **MC-DATA**
20000 DATA 120,169,13,141,20,3,169
20001 DATA 128,141,21,3,88,96,174,0
20002 DATA 48,172,1,48,142,0,208,140
20003 DATA 1,208,200,192,255,240,3
20004 DATA 76,35,128,160.0,140,1,48
20005 DATA 174,2,48,172,3,48,142,2
20006 DATA 208,140,3,208,200,200,192
20007 DATA 254,240,3,76,61,128,160
20008 DATA 0,140,3,48,174,4,48,172
20009 DATA 5,48,142,4,208,140,5,208
20010 DATA 200,200,200,192,255,240
20011 DATA 3,76,88,128,160,0,140,5
20012 DATA 48,174,0,220,224,126,240
20013 DATA 15,224,125,240,25,224,123
20014 DATA 240,35,224,119,240,45,76
20015 DATA 166,128,172,6,48,192,60
20016 DATA 240,46,136,140,6,48,76,166
20017 DATA 128,172,6,48,192,240,240
20018 DATA 32,200,140,6,48,76,166,128
20019 DATA 174,7,48,224,140,240,18
20020 DATA 202,142,7,48,76,166,128
20021 DATA 174,7,48,224,200,240,4,232
20022 DATA 142,7,48,174,7,48,172,6
20023 DATA 48,142,6,208,140,7,208,169
20024 DATA 0.141,4,212,169,129,141
20025 DATA 4,212,169,10,141,1,212,169
20026 DATA 11,141,1,212,174,8,48,224
20027 DATA 14,240,10,142,42,208,232
20028 DATA 142,8,48,76,220,128,162
20029 DATA 2,142,8,48,76,49,234,-1
```

Danmarks største POKE-snyder, games-expert Michael Christensen, har bænket sig i sit faste hjørne. Med sig har han en sækfuld friske tips og tricks, og selvom vi sagde "Mike, det er ikke jul endnu", kunne han ikke dy' sig. Sækken MÅTTE bare åbnes og ud væltede det med snyderier til de hotte spil...

ARCADE ACTION AID

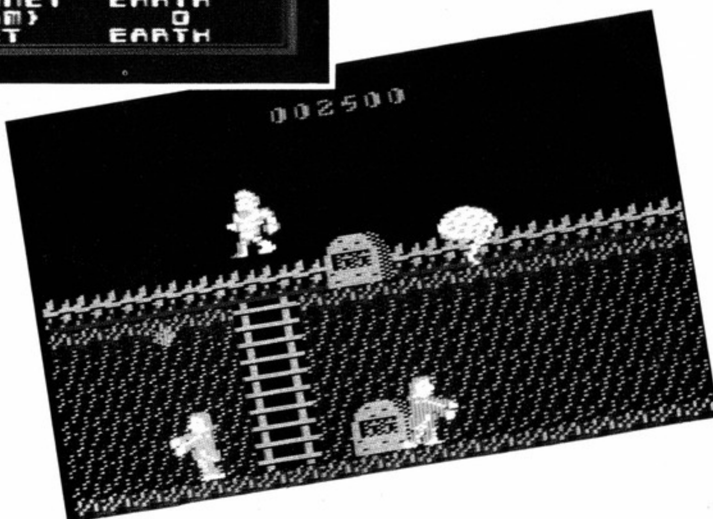
Ghost Chaser
Her er et gammelt US-Gold spil til C64, for svært til de fleste. Men her er der råd. Inde i spillet bruger du navnet FRANK for at få ekstra liv og FANDA for at komme videre til spillets anden del.

Ollies Follies
Her er lidt af det samme som Ghost Chaser. Når du i spillet skriver FRANK på din Commodore, kommer du til Room 5. Og FANDA bringer dig helt til Room 9.



The Planets
Som lovet i sidste nummer, har vi vredet Spectrummen og hentet nogle lækre hemmeligheder ud til dig.
Allerførst er der aktiveringen af den fuldautomatiske laserkanon. Her hacker du dig ind på den ganske udmærkede on-board computer med log-on'et MARTECH, hvorefter du skriver ACCESS=5012753. Når du bevæger dig ind i meteorstorme eller asteroidbæltet, klarer computeren så alle ærterne.
Koderne til tidskapslerne er som følger:
Merkur = 1066AD
Venus = NEWTON
Jorden = LIFE
Mars = EINSTEIN
For at det nu ikke skal blive alt for let, vil jeg indskrænke mig til at fortælle, at koderne på de sidste kapsler er SPUTNIK, PIONEER, 21 JUNE, CRATER og GALILEO. Hvilke planeter, de hører til, er det op til dig at finde ud af.

Green Baret
I Spectrum-udgaven bryder du loaderen og skriver følgende tre pokes. Så skulle der være en chance for, du gennemfører dette spil om en enlig soldat mod hele den røde hær.
POKE 40249,195
POKE 40250,255
POKE 40251,161



Way of the Tiger
Her er en flok tips, der skulle få dig hel igennem de to første dele af spillet, Unarmed Combat og Pole Fighting.
Den første Ninja er pænt svær. Men lave slag og spark er bare tingene for den, der vil noget. Trolden (goblin) kan ordnes med middelhøje slag og ved lave slag og spark til slut. Genfærdet (spectre) bliver til en "normal" trold ved et godt og solidt flyvespark. "Næsehornsmanden" klares med hurtige middelspark i brystet. Mod kæmpen er opskriften middelspark eller endnu bedre flyvespark!
I anden del klares skelettet med høje stød. Mod ninjaen er det de høje stik-slag, der tæller, mens dværgen skal få lov til at mærke lave og middel slagene.

Wheelie
I Spectrum-versionen af Wheelie er jeg nået til fire levels. Her er adgangskoderne, jeg indtil nu har fundet:
2. level = WITTY
3. level = SHARK
4. level = BEBOP
5. level = XENON

Atic Atac
For at få uendelige liv i Spectrum-udgaven, skal du loade loaderen, skærmbilledet og det lange kodestykke og derefter indtaste begge disse pokes efter hinanden:
POKE 35353,0
POKE 36519,0

Sabrewulf
På Spectrum taster du POKE 39702,30 for at få alle de farlige dyr væk.

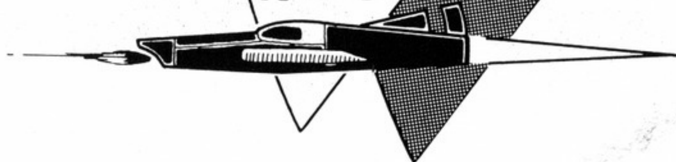
Ghosts 'n Goblins
Henrik Filskov er "vor mand i Horsens" og han har hittet et par pokes til Ghosts 'n Goblins i 64'er udgaven. Når spillet er gået i gang, resetter du computeren og skriver dine pokes. Derefter startes spillet igen med ordren SYS 2090, efterfulgt af return.
POKE 7699,3 hvis du vil ha' spillet nemmere.
POKE 7699,2 hvis du vil ha' spillet sværere og
POKE 7699,75 for normalt spil igen.
En anden Henrik, denne gang med efternavnet Grøn, har også hacket rundt i Ghosts 'n Goblins og sender os følgende brev: Reset spillet, men først når uhyrene ER kommet op.
Når du har startpositionen igen (som om du havde slukket computeren), skriver du
POKE 4447,135
og trykker return.
Derefter skriver du
SYS 2090.
Så kan du kun dø ved at falde ned i vandet. Og bare for sjov skyld: Vil du få monstrene til at flyve, gør du det med
POKE 7086,13.
Eller prøv også tallene **0,1,10,12 og 15** efter samme pokeadresse.

Chiller
For en noget nemmere version af dette Mastertronics-spil på en C64, skriver du
POKE 22957,173 (return)
og starter spillet igen med
SYS 50758

Who Dares Wins II
Skriv "Load" for at loade programmet. Når C64'eren skriver READY, taster du dette lille program ind.
10 PRINT CHR S (147)
20 FOR A=272 TO 306: READ B: POKE A,B: NEXT
30 SYS 272
40 DATA 237, 32, 208, 169, 1, 170, 168
50 DATA 32, 186, 255, 169, 0, 133, 183
60 DATA 32, 213, 255, 169, 76, 141, 209
70 DATA 3, 169, 102, 141, 210, 3, 169
80 DATA 254, 141, 210, 3, 76, 174, 2
RUN programmet og når "dyret" igen svarer READY, skriver du følgende ind direkte, hver efterfulgt af et tryk på return-tasten.
POKE 5702,255
POKE 5513,255
SYS 16384

Rocket Roger
Endnu et C64-spil. Skriv:
FOR A=7680 TO 7720: POKE A,255: NEXT efterfulgt af return.
Derefter: **SYS 5600 (return).**

ARCADE ACTION AID



Raid over Moscow
Der er noget i luften, når du spiller Raid på en 64'er. Tryk **RUN/STOP** samtidig med **minus-tasten** og kom ind på en ny bane. Her kan du jo prøve at eksperimentere med resten af tastaturet...

Spy Vs. Spy I
Her er et tips til alle maskinversionerne:
Bomben bruges til at lægge i skabe, reoler, osv.
Fjederen bruges til det samme.
Spanden sætter du over døren.
Den elektriske snor sætter du derimod i døren.
Og på C64: Din modstander efterlader krummer...

Ghostbusters
For at få 23.000 dollars, skal du som navn skrive NNN og som kontonummer skrive 21314100.
For at få en kode, der giver en million dollars, skal du ikke skrive noget navn, men bruge kontonummer 458.

Spy Vs. Spy II
Pindene bruger du til at lægge på hver side af hullet, du har gravet med skovlen. Så bliver hullet automatisk skjult i sandet.

Rupert and the Toy Maker's Party
Trykker du tasten med pil opad på din C64, kommer du videre til næste runde uden at skulle gennemføre den første.

Roland In the Caves
Peter Norsker fra Allerød spørger, hvad det er for nogle grinagtige grimasser, Claus og ganget laver. Og samtidig giver han lidt til Amstrad-folket...
Tryk CTRL og G for at skifte niveau.
Tryk SHIFT og A for at gå til næste skærm med 1000000 ekstra points.

Quazatron
Her er årets program til Spectrum-spillet Quazatron fra Hewson. Det gør dig totalt udødelig, fordi du hverken kan dø eller miste dine "extra parts". Tast bare dette program ind, kør det og følg ellers instrukserne på skærmen.

```
10 CLEAR 25E3: FOR N=23296
TO 23320: READ A: POKE N,A:
NEXT N 20 PRINT TAB 6; "START
QUAZATRON-BAANDET": LOAD
"" CODE 340 RANDOMIZE USR
23296
100 DATA
33,9,91,34,116,133,195,10,133,-
205,86,5,33,220,224,34,99,
228,62,195,50,98,228,225,233
```

Saboteur
Saboteur er Durells agentspil og på Amstrad er det mere end svært. Men fat mod, for har du tastet denne stump listning ind, får din ninja i spillet ubegrænset styrke.

```
10 MODE 1
20 INK 0,0
30 INK 1,1
40 INK 2,6
50 INK 3,24
60 BORDER 1
70 MEMORY 5000
80 LOAD "!1",49152
90 LOAD "!2",25200
100 LOAD "!3",6000
110 LOAD "!4",16419
120 LOAD "!5",23296
130 BORDER 0
140 LOAD "!6",49152
150 POKE 24210,0
160 CALL 23431
```

The Last V8
For en gangs skyld kan du gennemføre dette spil fra Mastertronics MAD på din Amstrad. Tast listningen ind og skriv RUN. Så vil The Last V8 selv loade, men du vil have et ubegrænset antal liv!

```
120 MODE 0: BORDER 0
130 OPENOUT "z"
140 MEMORY &707
150 FOR I=0 TO 15: READ N: INK
I,N: NEXT
160 LOAD "!a",&A53B,&C9: CALL
&A4D8
170 POKE &777,&79: POKE
&778,7: CALL &708
180 DATA 0, 9, 1, 13, 3, 23, 17, 25,
15, 12, 16, 10, 13, 22, 14, 26
```

Mission Elevator
Når du står ved spillebordet, vælg så nummer to. Så vinder du. Undersøg også altid bartenderen og bestil whisky. Så giver han dig to tal, og det er der, hvor porteren er.

Starstrike I & II
Vil du snyde i de to lækre 3D Starstrike-spil, har vi mums for ganen.
I Starstrike I (kaldet 3-D Starstrike), sætter du spillet i pause og skriver **I WANNA CHEAT**, bogstav for bogstav. Så går du ud af pausefunktionen for at opdage, at dit skjold er blevet udskiftet med en nyere model. Blandt venner også kaldet uendeligt liv...
I Starstrike II gør du det samme, men skriver i stedet **HEAR AND OBEY**, når spillet holder en velfortjent pause. Efter tryk på enten **Q**, **W** eller **E** er der ganske simpelt max laser, skjold og brændstof.

ID
Svarene på gåderne til ID er Hitler, Arthur, Bullet, Jesus, Mona Lisa, Money, Atlantis, Commandments, Apple og Pied Piper.

Whirli Nurd
- er navnet på det skrupskøre 64-er fjederspil fra Chris Gray, manden bag også Infiltrator. Søren Dahl hedder manden bag vores snydetips til Whirli Nurd: Tryk F1, når du er inde i spillet. Så går du automatisk videre til næste bane. Og trykker du F1 lige med det samme, straks efter, du er død, tæller spillet IKKE et liv nedad!

Tir Na Nog
For at gøre Cuchulainn usynlig, skal du gå til Lon Liath og tage objektet, der er bag de låste døre og vinglas. Derefter skal du valse hen til stentavlen og smide objekterne der. Stentavlen vil nu vise W.N.E.N.E.7. Følg disse anvisninger og drop spaden. Du vil nu modtage en halv lygte, den anden halvdel finder du i isgrotten. Når du sætter dem sammen, vil du være usynlig.

Probe
For at fuldføre Probe, skal du stikke en nøgle ind i hængelåsen. Så vil der komme tre skattekister frem.

Bruce Lee
Nogle siger, filmhelten Bruce Lee ER udødelig. Men det kan du nu også blive, når du taster de par pokes ind i din 64'er:

```
POKE 5677,128
POKE 5686,128
```

Toadrunner
Endnu et Amstrad-program er til Toadrunner fra Ariolasoft. Smid kassetten ind og RUN programmet her. Så får du ubegrænset liv.

```
100 MEMORY 4999
110 LOAD "as2"
120 POKE 5225,0: POKE 5226,0
130 CALL 5000
```

Nightshade
Her er et program til Amstrad fra Bo Madsen i Snekkersten:

```
120 OPENOUT "d": MEMORY
&ddd: LOAD "nprg"
130 POKE &8cec,&ee: POKE
&8ced,&7b
140 POKE &8d07,0: POKE
&8d08,&3e: POKE &8d09,1
150 POKE &7c38,&3e: POKE
&7c39,liv
160 POKE &8fd9,&c9
170 MODE 1: CALL &1300
```

Elite
Uanset hvilken version af Elite, du spiller, skal du begynde med at udruste dit skib med alle de våben, du kan købe. Bliv derefter dusørjæger, tag til en anarkistisk planet og få masser af lovligt bytte.

Michael Christensen



Tips til Starstrike.

DAN ER FULD AF DYNAMIT

Da "Dynamite Dan" kom på markedet, blev det straks valgt til årets bedste Spectrum-platformspil. Men hold på hat og briller: Spillet er overgået! Af hvem dog? "Dynamite Dan II", såmænd.

Ja, kære Spectrum-nuts: "Dynamite Dan II" is here!

Det fulde navn er "Dr. Blitzen & The Islands of Terror - Dynamite Dan II" og handlingen er henlagt til terrorøerne. Som sin forgænger er "Dynamite Dan II" et såkaldt arcade-adventure. Det vil sige et spil, hvor du ved hjælp af list og snilde samt en god portion kløgtighed skal løse en gåde, men samtidig være uhyggelig hurtig med fingeren på dit joystick. I alt er der otte øer, der hver indeholder 24 (8×3) skærme plus en startskærm til hver ø. Det giver 200 skærme i alt og en slet ikke ringe indsats fra Mirrorsoft-siden.

Plottet er hot

Inden vi får sparket liv i "Dynamite Dan II", er det nødvendigt med lidt loade-tid. Vi fordriver den ved at glo på et titel-skærmbillede, som er pænt men ikke specielt fantastisk. Efter nogle (lange) minutter ved båndoptageren er spillet parat til første møde med mig, Ridderen af det Sorte Joystick (grunden til "SOFT"s ekstreme udgift med hensyn til knækkede joysticks. Red.). Selve "Dynamite Dan II" starter med en flyvende Zeppeliner, der med reklame for Mirrorsoft og Dan som eneste passager lander på den første af terror-øerne.

Nu skal du guide den kære Dannyboy hen til den skjulte LP-plade. Han vil så samle pladen op og begynde sin søgen efter jukeboxen. Når den er lokaliseret, skal du få den til at spille skiven. Derefter må du finde "mad" (brændstof) til luftfartøjet, finde tilbage til skrumlet, tanke op og cruise hen til næste ø i rækken.

Sådan fortsætter du indtil ottende og sidste ø er nået. Her placerer du en bombe (du er fuld af dansk dynamit) i Doktor Blitzens laboratorium. Før kan du nemlig ikke returnere til din Zeppeliner, men skynd dig, for nedtællingen på det påklistrede vækkeur er kun tre minutter.

Sååå, hvis Dynamit Danny vil slippe helskinet fra de hemmelige øer, må han vist for en gangs skyld tage benene på nakken. Springer bomben før Dan er helskindet i sit luftskib, kan vi nemlig gode sige godnat til den seje tegneseriehelt.

Fjender har Dan nok af

På hver ø er masser af fjender, hvis eneste mål er at få ram på stakkels Dan - hele otte forskellige "dimser" på hver eneste ø. De følger, hvad Mirrorsoft selv kalder speciel bevægelseslogik og virker ret realistiske.

Dan har kun et liv. Enhver kontakt med fjenderne, og hans styrke reduceres. Når livsstyrken/energien er på nul, dør Dan. Men det er muligt at spise eller drikke, hvis du finder noget, der egner sig. Så får du ekstra energi.

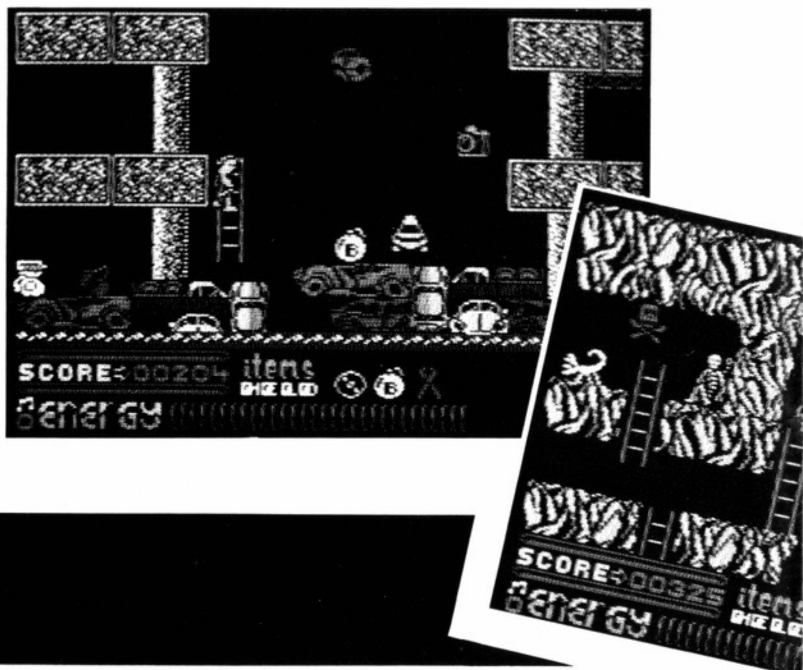
Dans fjender er også lommetyve. De kan finde på at stjæle nogle af de ting, Dan har samlet på sin vej. Hvide sprites stjæler bomber, lilla sprites stjæler brændstof og røde stjæler dine briller.

Åh ja, så er der jo også lige doktoren himself. Ham må vi ikke glemme, for han er ikke bare en tilfældig natlæge fra Lyngby. Faktisk vil han fra tid til anden vise sig som en anden fessor med strithår og et ledt grin, behørigt udstyret med sin dødbringende Psychon-stråle. Skyder han de øvrige sprites, bliver de simpelthen sprængt ad banen og får han ram på Dan, mesmeriseres du (hvad det så end betyder). I hvert fald farer du forvildet rundt i en kort periode, helt ukontrollabelt og med armene lige op i luften. Så pas på ikke at blive offer for Dr. Blitzens træffere.

Konklusion

"Dynamite Dan II" lever helt op til forventningerne om et endnu bedre platformsspil. Grafikken er helt fin og du vil forbløffes over nogle af sprites'ne - er det drøm eller virkelighed på min Spectrum? Lyden er næsten lige så flot og ideen med otte forskellige "plader", en til hver ø, er alletiders. Efterfølgeren, nummer II, er "Dynamite Dan" værdig. Fang fluks den nærmeste stang dynamit og spræng sparegrisen i luften: Dette spil er alletiders for den Spectrum-ejer, som både ønsker udfordringer til tænkeren plus en god portion action. Om føje tid vil spillet også komme til Commodore 64/128 og Amstrad. So stay tuned...

Morten Strunge Nielsen



Hovedpunkterne i efterfølgeren til det første "Dynamite Dan"-spil er, at du her skal samle og bruge diverse objekter. Der er fem ting, du vil se går igen på hver eneste af øerne.
Det er *bomberne*, der kan sprænge døre i luften og derved give Dan adgang til andre dele af spillearealet og *brillerne*, der beskytter Dan mod Blitzens farlige Psychonstråler. Herudover er der *pladen* til jukeboxen, *brændstoffet* til zeppelineren og *maden*, der giver fornyet energi.
Hver ø repræsenterer et selvstændigt landskab, og på hver ø finder du en ny plads, der spiller, når den hives i jukeboxen.

Første ø

På den første ø befinder du dig i et stort industrikompleks. Først og fremmest er øen udstyret med dåseåbnere (røde), microchips (røde), to robotter (begge grønne) og en trædemølle til at irritere Dan. Men så er der jo mixeren, der giver ham et sandt overflødighedshorn af mad, og fakkelen, der gør ham immun overfor tyveri. Det elektriske bor vil give adgang til de hemmelige passager.
Pladen giver dig en omgang Mozarts sonate i C.

Anden ø

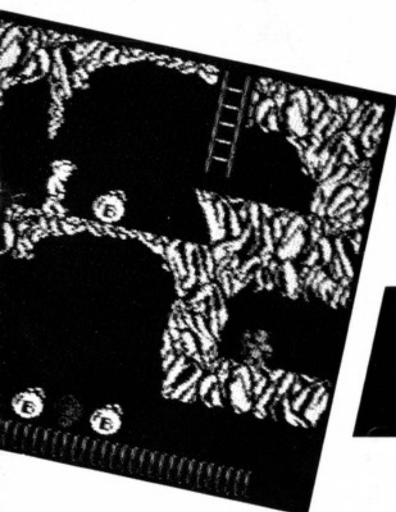
Nu er du kommet ned i huleboerniveau, og pladen indeholder ganske a propos "In the Hall of the Mountain King". Her render skorpioner, vilde huleboere og råseje krigere med spyd frit løs. Luften svirrer med økser (røde), klippestykker (grønne), dødningehoveder (røde) og flagermus (lilla).
So watch your head, du skulle jo nødig ende dine dage på samme vis, som nogle af dine ex-eventyr kolleger - et skelet lænket til klippevæggene.
Kraniet kan gøre dig usynlig for sprites'ne (undtagen dr. Blitzen) i et kort stykke tid, og har du juvelen, kan du også se alle de hemmelige huler.
Vor personlige øjesten er nu oxygen-sættet, der sætter Dan tilbage til landingsstedet i stedet for at lade ham lide den tort at drukne i det oprørte hav...

Tredie ø

Endnu før det sidste huleboerråb er døet hen, runger du på fuldt drøn rundt i et Voo-doo-tempel. Her kræves respektfuld opførsel og med masken kan du komme rundt i de hemmelige gange. Lad også være med at gå i in-fight med mavedanserinden; det tærer på kræfterne!? Ved hjælp af slangen kan du spille pladen uden først at finde jukeboxen, men hvad der er på pladen, må du selv have fornøjelsen at "nyde". Her på "SOFT" skal vi jo ikke afsløre det hele, kun pirre din nysgerrighed lidt...

Fjerde ø

Hvilket drøn. Vi går direkte fra den haitiske kult til heftig jungle. Nej, nej, selv om lianerne snor sig lystigt, kan du ikke sprinte rundt og utilisere dit Johnny Weissmüller-skrig. Det er jo Dynamite Dan og ikke Tarzan, der står på menukortet.
Men så kan du til gengæld låne armbrøsten, der giver de fjendtlige sprites selvmorderiske tendenser. Og sandelig om ikke proptrækkeren sætter dig i stand til at springe over til næste ø. Hvis du hellere vil blive, kan du her nyde den lille kolibris skønhed og høre Anna Magdalenas musikbog af Bach.









Femte ø

Endelig noget helt surrealistisk! Det er ikke muligt at belemre sprites'ne med passende navne, for de må helt klart opleves. Hvad med hoppende paraplyer og bowlere med sko på - eller er det ikke en papegøje med hat?? Computeren giver dig adgang til de hemmelige gange og støvlerne gør, at du kan gå på vandet. Håndvægten, der giver den kære Dan super-hop, er ganske simpelt et must, hvis du vil gøre dig nogen forhåbninger om at komme helskindet igennem denne her affære.
Jukebox-musikken er "Morning from Peer Gynt".

Sjette ø

Her er der mere skæg. Øen er nemlig een stor bilkirkegård, der bl.a. har sprites som den mohikanske boblevogn (folkevognen?) og en mand på en trehjulet cykel. Tængerne vil lade dig igennem døre, luft vil lade dig komme igennem de hemmelige passager, og motoren vil give dig et uudtømmeligt brændstoflager. Der ses i øvrigt også parkeringsskilte, tankstandere og servicedreng.
Jukeboxen spiller Ravels Bolero, i bedste Bo Derek stil.

Syvende ø

Nu står du pludselig midt i Kina. Her er nikkende kinamænd (røde), roterende tekopper (gule), et lilla dragehoved samt en nydelig papirsdrage (du ved, den slags, man har i en lang snor...). Selvfølgelig mangler der heller ikke haner, ænder og ikke mindst myrerne, der ror rundt i deres badekar.
Øen har mange venlige sprites med ny energi og en større score.

Ottende og sidste ø

Pyh, du er næsten færdig nu, men også kun næsten. Den sidste ø, the pressing plant, er nemlig den sværeste af de otte.
Øen indeholder Doktor Blitzens grammofonpladefabrik, der er løsningen på Dans mission. Han skulle forhindre Dr. Blitzen i at nedbryde ungdommens hjerner gennem pop-musikken.
Den udspekulerede fyr har nemlig lagt underbevidstheds lydbølger ind på alt fra ABC til Wham. Føj for en svinestreng!
Dr. Blitzen er helt på mærkerne og optræder oftere end normalt. Det er derfor ikke nogen helt dum idé at have mikrofonen, der holder Blitzen væk. Desværre er den kun til låns, så du mister den efter et stykke tid. Husk det venligst, og husk at der blandt sprites'ne bl.a. vil være:
Walkman (røde), hovedtelefoner (røde), båndoptagere (grønne), TVs (grønne) og saxofoner (lilla). Når pladen spiller, vil du kunne nyde et lille stykke af Mozarts Rondo fra hans sonate i A. Men nyd nu ikke musikken for længe, du mangler nemlig stadig at detonere bomben for at sprænge Blitzens fabrik i luften.

Morten Strunge Nielsen



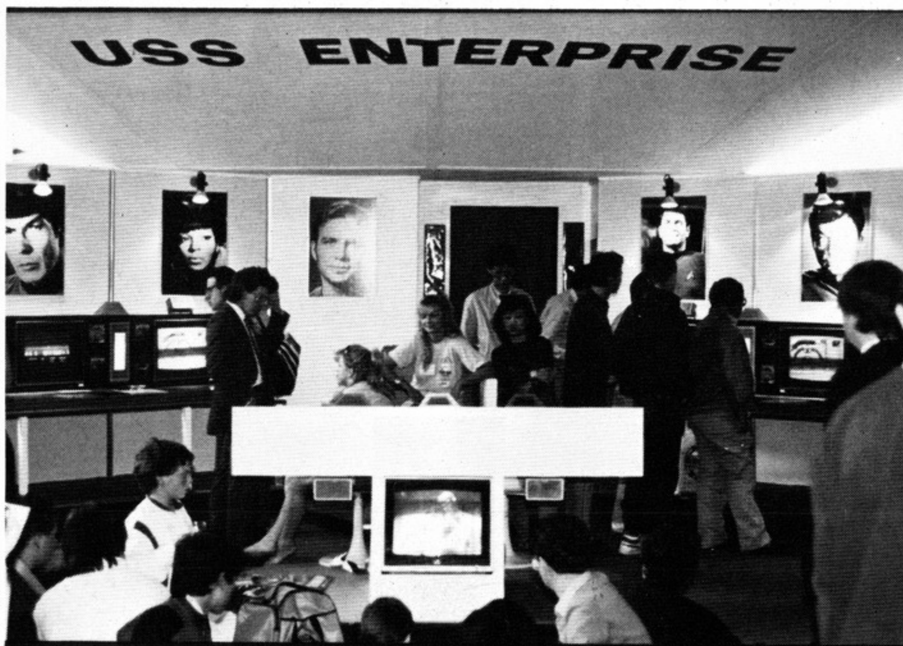
SOFTSHOW

Lets do it - in style. Navnkundige London er stedet for de joystick-opslidende games, og Domark er en af dem, der ved hvordan, man trækker folk på en stand.
De viste forberelserne til et spil baseret på den næste James Bond film - rygterne har det, spillet først kommer til foråret. Skal vi dømme på foromtalen, får de bedre held med den nye Bond end med A View To A Kill, deres seneste 007-spil og et moderat flop på det samlede spil-marked.
På vej er også TT Racer, som Digital Integration indtil nu har brugt to år på at skrive. Det færdige produkt så vi på en Spectrum sammen med en larmende motorcykel. Hvorfor nu det? Jo, TT Racer er motorcykelspillet over dem alle - Motorcycle. Hos CRL havde de smækket 20 skærme op i en reol - og det var så det! Det var helt iorden for de indviede, som var inviteret ind i det aller-helligste (bag skærmene) men hvad med alle andre?
Vist på skærmene, som alle var anbragt i en halsbrækkende højde, var Cyborg og 3D Gamemaker, med hvilket du kan lave dine egne spil på en let og overkommelig måde.
Hos Durell havde de derimod noget virkeligt interessant at vise. Mike Richardson, som også skrev Combat Lynx og Turbo Esprit (testet i SOFT 4/86), har nu lavet sin tredie kassesucces. Han har kaldt den Thanatos, og prøv nu ikke at udtale navnet med mel i munden. Hovedpersonen i dette spil er en enorm Disney-drage og animationen er utrolig. Selv på en ussel Spectrum er spillet af en standard, der får samtlige ejere til at stå i kø uden for databutikkerne her i det kolde efterår.

OCEANer af spil

Hos Imagine og Ocean, to søsterselskaber med fælles stand, kunne du se Street Hawk på en Amstrad. Et meget lovende spil, men efterhånden også på tide. Annoncerne for Street Hawk dukkede nemlig op allerede i Januar, så vi har altså måttet vente pænt til nu.
På standen var også It's a Knockout, sjovt spil med et sjovt navn. Og så var der nyt for C16/+4-folket: Konverteringer af Rambo, Green Baret og det næsten legendariske Hypersports! US Gold er netop nu igang med nye spil til næsten alle computere.
Et af de hotteste er Gauntlet, computerversionen af det populære multispil fra grillbarernes arcade-automat. Loricels havde deres nyeste spil, Bactron, med på standen. Det er et virkeligt lækkert spil i 3D, hvor du skal kæmpe mod bakterier og viri for at holde dig selv sund og rask. Kan ikke anbefales for hypokondere.
Besøg Beyond og du føler dig hensat til gamle dages Startrek, på dansk kaldet Månebase Alpha. Hele standen er bygget op præcis som kulissen på kontrolrummet i Starship USS Enterprise, filmens og TV-seriens store rumskib. Årsagen er den nye lancering af Startrek, et superspil, der lader dig overtage rollen som kommandør på det navnkundige rumskib. Og hvad Beyond lover med Startrek, slår tidligere tiders såkaldte Startrek-spil.
Endnu et nyt Beyond-spil er Dante's Inferno og det larmer som





'86

14.000 kvadratmeter med læssevis af skærme, joysticks og de sidste hotte spil. "SOFT" var med på årets PCW-udstilling i London og måtte kæmpe sig igennem højttalere, der blafrede computermusik af sig, og grafikextravaganzas, der blinkede om kap med hinanden. Til gengæld var det ikke småting, vi fik kig på...

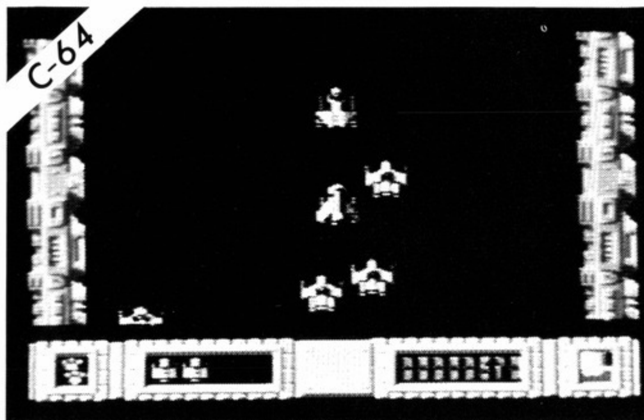
samme. Beyond er ejet af Firebird, der bl.a. også ejer Rainbird, men alligevel. Skøne vores ører kunne de i hvert fald slet ikke.
Palace Software har netop lanceret afløseren for Cauldron og Cauldron II. Nej, spillet hedder IKKE Cauldron III. Istedet har de nytænkende unge mennesker hos Palace valgt at kalde spille The Sacred Armour of Antiriad, og istedet for instruktioner til spillet, får du en tegneserie i lommestørelse til at hjælpe dig på rette vej. Spillet går kort sagt ud på, at du er en primitiv, overlevende tegneseriehelt, som er blevet slavebundet af en fremmed race. Din opgave er at finde den hellige rustning, og besejre de onde fremmede. Se, dette er et rigtigt eventyr. Til C64 og Spectrum i starten af november, til Amstrad i begyndelsen af det nye år.
Activision ejer Electric Dreams stand, og den var centrum for to konverterede Atari-spil, nemlig Tempest og Starraiders II. Samtidig viste Electric Dreams to spil bygget over varme filmnyheder, Alien II og Big Trouble in Little China. Alle spil fås til Commodore og er på vej til Amstrad. Hos System 3 havde man et alvorligt problem: Masser af flotte, farvestrålende plakater lovede nyheder som Bangkok Knights, Last Ninja og Domination - problemet var, at ingen af demoerne virkede. Så vi får se, om vi overhovedet får dem at se.
Melbourne House var derimod på pletten med en hot nyhed: Afløseren til The Way of The Exploding Fist, denne gang kaldet Return of The Fist eller slet og ret bare Fist II.
Asterix-spillet, som de også lovede os på sidste PCW-show, er nu også endeligt klart. Navnet er Asterix And The Magic Cauldron, og grafikken er bare lige til en klam 13'er. På Mikro-Gen's stand lavede de stor reklame for SAS Strike Force, et rigtigt arcade spil, der helst skulle sælge lige så godt som Equinox (se Rasmus Kirkegård Kristiansens forside-historie fra sidste "SOFT").
Gremlin havde deres nye Trailblazer på skærmen. Det er et spil der godt kunne minde om Marble Madness. Her ser du blot kuglen fra et nyt perspektiv, men lige godt ser det ud.
Psygnosis, som ellers er mest kendt for deres Brattacas til Atari ST og Amiga, havde et par spændende nyheder med til sidstnævnte maskine. Det drejede sig om Deepspace og Arena, begge med imponerende grafik at øse af.
Microdeal havde en del spændende nyheder med, som dog ikke var helt klar endnu. Spillene, der kørte på skærmen, var kun demo versioner. Og navnene? Electronic Pool er en billiard-simulator, som trods en meget dårlig (for dårlig) grafik virkede rimeligt realistisk. Pinball er et program, hvormed du selv kan konstruere dine egne banelayouts a la flippermaskinernes. Grafik i top. At filmspil også er populære, ved Microdeal alt om. Den fedeste nyhed fra den front lige nu er Karate Kid II, der følger filmens handling og mange udfordringer slavisk.
Mirrorsoft har rigtigt strenget sig an og lavet et spil, der virkelig kommer til at ramme Amstradejere dybt. Navnet er Icon Jon og handlingen er mildt sagt bizar. Du er et program, der er spærret inde i en computer (som den slags jo nu engang er). Du har en halv time til at samle en flok ting og sager sammen, og de bliver ikke lettere af, at sådan en computer faktisk er jævnt svær at finde rundt i. Indefra. Mirrorsoft fortæller, at også Commodoreejere skulle have en chance for at spille Icon Jon inden jul.
Rainbirds største nyhed var, at The Pawn endelig er blevet konverteret til Commodoren og at Tracker langt om længe har fundet vej ud på forhandlernes hylder. Tracker er et arcade- adventure game af så høj en kvalitet, at "SOFT"'s fire udsendte måtte løfte en ekstra gang på monoklen.

Mere modne

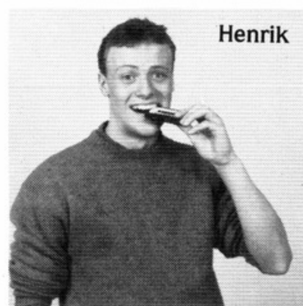
Det er i London, det sker. Ingen tvivl om det. På PCW var det games-games-games af en kvalitet, der beviste, at nok har englænderne både bowlerhat og paraply, men de har også et joystick gemt under den nålestribede vest.
De er spillegale, de briter. Men hvem er snart ikke det, med den samling spil, vi kan vente her op til jul?
Skal du ud at se på julegaver, bliver valget svært. Der er næsten for meget, der er godt.
Samlet om alle softwarehusene, kan vi sige, de er blevet mere "modne". Teenagebumserne er forsvundet og deres spil har fået mere dybde, mere indhold. Ja, i mange tilfælde sågar en ide bag.
Selvfølgelig kan du stadig få dine mest brutale lyster styret med en hurtig omgang gemen "shoot 'em up" eller et udslettelsestrip til hyperspace, men altovervejende skal du også til at bruge tænkeren nu.
Sagde vores British Connection og pegede på sin bowler...

Lars Merland

THOR GIVER DEN FULD HAMMER

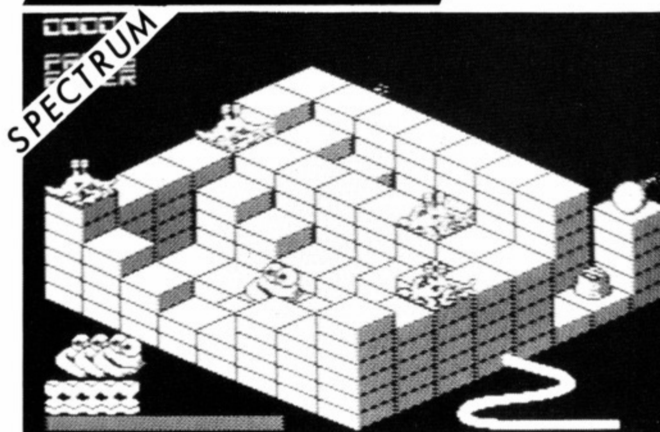


Thor Software har lavet et suverænt game. Det er et rumspil, der tager en rum (ha ha) tid at loade ind. Mens spillet loader, fremtoner et fedt grafik billede, der er meget hyggeligt at kigge på. 0 musik (æv). Musikken kommer først senere, og så brager den altså også løs, så det gør ondt. Det er overfed musik, der toner ud og får din høresnegl til at danse break-dance. Men der har altså også været en rigtig musiker på opgaven.
Lækker grafik, og fed lyd. Fire forskellige muligheder bliver vist dig. Du kan vælge mellem at spille på keyboardet eller med joystick. Du kan tænde/slukke for musikken, og så kan du starte spillet. Så lad os hoppe lige ud i det.
Du er specialagent i **I.C.U.P.S.**, der står for International Commission of Universal Problemsolving. Du er blevet bedt om at være med i en computersimulering.
Det, der skal simuleres, er et angreb på ambassadørerne fra lysverdenerne, når de rejser rundt mellem de forskellige planeter. Du bliver sat på en ikke så lille prøve, der skal bevise dine færdigheder og reaktionsevner. Du kan kun blive agent på opgaven, hvis du gennemfører simulationen. Simulationen bliver gjort så virkelig som overhovedet muligt, for at gøre det så svært som muligt for dig.
Kan du bruges??
Du bliver placeret i et superhurtigt jetplan, der skal bringe dig gennem en stjernetunnel. På vej mod din destination.
Du skal kæmpe din vej mod fjendens starcruiser, for til sidst at indtage den. Tre levels i hård kamp midt i stjernetunnellen hede ligger foran dig. Det fjerde level foregår midt inde i fjendens hovedkvarter.
Det første billede toner frem, og du er i hot action. Ude i siderne kan du se stjernetunnellens kanter, og midt på skærmen bliver du transporteret på plads af dit moderskib. Kampen er i gang.
Der er flere forskellige slags fightere, du skal kæmpe imod, og det går stærkt som bare F..... Der er jagere med laserguns, bombere, alm. jagere og miner. Jagerne skal du passe fantastisk godt på, de er lynhurtige og kan på 0 tid blæse dig ud af universet 5 gange i træk.
Når du har fået styr på dem, kommer bomberne, som du skal prøve at holde dig væk fra, osv. Det tager altsammen lidt tid at vænne sig til. Men der er mere end en måde at blive af med disse plageånder på. Prøv at tænke på det arcade spil, der gik ud på, at du var en racerbil, der kunne skubbe og hoppe over de andre. Kan du huske det?
I.C.U.P.S. minder en del om det racerspil. Du kan nemlig skubbe dine fjender ud i stjernetunnellens kant, og de vil eksplodere. Det eneste, du skal tage højde for, er, at du skal have samme fart på som dine fjender.
Lad os antage, du er kommet gennem de første tre levels, og ind i fjendens rumskib. Her bliver du udstyret med en DEEN MKII, en robot, der kun bruges i specialmissioner som den, du er ude på. Den kan gå, flyve og skyde. Fjendens rumskib er en veritabel labyrint, utallige rum blænder op foran dig. I alle rummene findes fjenden (fniis), nogen af dem er bablende hoveder, der blinker og vipper med ørerne. Der er ingen grænser for programmørens fantasi her. Men det er der ikke tid til at tænke på. Du skal finde 4 dele af en bombe, der står gemt rundt omkring i labyrinten. Det er din opgave at samle bomben, og det er ikke altid lige nemt. Nede i venstre hjørne kan du se, hvilken del af bomben du mangler, efterhånden som du får samlet delene. Den sidste del er den sværeste. Du må også huske på, at du skal tage dem i en vis rækkefølge, ellers duer det ikke. Når den sidste del er samlet, er spillet slut, og du får dine points tildelt for en completet mission. Bravo.
Spillet er bare lækkert, i grafik, lyd og action. Du får virkelig noget for pengene i **I.C.U.P.S.** fra Thor software. Du kan roligt købe det, men verdens bedste spil er det nu alligevel heller ikke...

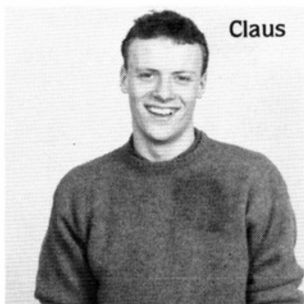

Henrik

Grafik	10
Lyd	10
Action	10
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

3D FANTASI

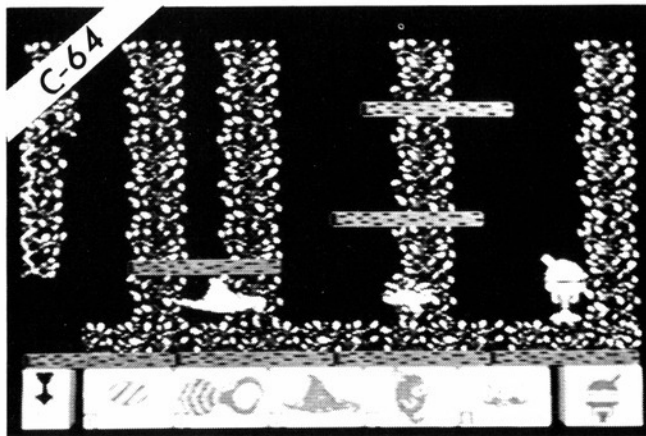


Straks når du har fået loadet **Kirel** ind på lystavlen, plasmaskærmen eller tossekassen, kan du se, at det er kvalitet. Spillet kommer fra Addictive, og må siges at bygge over en ny ide. 3D har vi set før, men kombineret med flot grafik som i Knight Lore, (dog uden dette spils flotte flydende sprites), med 4 forskellige overvågningsvinkler af skærmen (hvem sagde hedengangne Ant Attack?) og med en del kommando-muligheder - ja, så rejser flyveørerne sig.
Kort fortalt: Du er en glad bussemand (eller noget i samme genre), der skal hoppe rundt på et bræt, hvor en masse objekter holder til. Objekterne kan være klodser, der kan flyttes efter behag, uhyrer der ikke (!) kan flyttes efter behag plus en del andet skidterads direkte hentet fra TV-byens rekvisitafdeling... Pile, godter, bolde, bomber og transportere. Disse ting skal samles op til bygning af hhv. broer (pile er bromateriale - den logiske sammenhæng er vel indlysende), for ekstra styrke, ekstra tid, osv. I bomberne ligger problemerne. De skal lokaliseres og slukkes inden tiden løber ud. Meget fikst er tiden illustreret som en lunte, der sidder på brættet. Transporterne kan - hvad mon de kan - bare du vidste det, hva? - NEJ, de kan ikke lave din Spectrum om til en Amiga - de kan TRANSPORTERE dig fra sted til sted.
I **Kirel** kan du få lov at træne, før du starter, men selv om spillet virker overkommeligt i træningsmode, skal du ikke lade dig fuppe. Med lunten hvæsende og uhyrerne luskende rundt, så brænder lokummet. Sjovt spil, god grafik, mange baner (70), lyden ok - what are you waiting for...


Claus

Grafik	10
Lyd	8
Action	9
Fængslende	9-10
Pris/kvalitet	10

DYR, DER HJÆLPER



Neeej, gem dine arcade-tendenser langt væk. Dyrene skal ikke pløkkes ned, det her er et spil for pacifister. Og desuden vader dyrene ikke bare rundt for at irritere den stakkels droid og stjæle hans energi. Ved rigtig brug bliver dyrene nemlig uundværlige hjælper. Så i stedet for at pumpe varmt bly, der gør koldt, skal du ty til indfangning. Hvis en led arcadezapper ikke forstår det, sidder netfunktionen til alt held på fire-knappen.

Nettet spyttes ud fra **Aracs** hovede, og justeres via trykket på fire-knappen. Når dyret er indfanget, kommer det ned i buret, du ser nederst til venstre af skærmen. På iconboardet vil du så kunne se præcis hvilke dyr, du har gående, og hvor mange.

Der er Malevolent Man of War, som brænder delikat elektronik af, men desværre kræver den en pokkers bunke af din energi, før den er "moden" til indfangning.

Big Borer er en led fyr, som godt kan li' at dukke frem og bide uforberedte forbipasserende i næsen. Hvis den bliver indfanget og peget i den rigtige retning, kan den æde sig igennem mure. Temmelig fed at have ved hånden, når du er kørt fast!

Ray er en fugl, som normalt passer sig selv, men hvis du be'r den pænt, vil den også kigge efter dig. Den vil ganske simpelt gøre dig usynlig på fjendernes radar.

Stinger er en rigtig energisnylter, men kan så til gengæld få vores ven til at flyve.

Når så hjælpedroiderен er samlet og buret er blevet lidt trangt, er **Arac** fremme ved hovedopgaven - deaktiveringen af de tre atomreaktorer (emnet er ved at være populært, hvaba' russkis?), der gemmer sig dybt inde i det forladte citadel. Hvorvidt det skal blive succes, er helt op til dig!

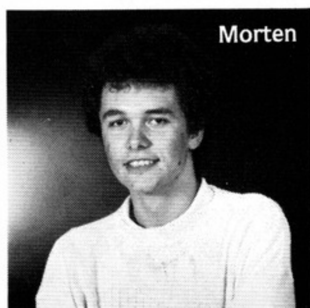
Additives sidste nye skrig, **Arac**, er virkelig en behagelig afveksling fra vores normale anmeldelser.

For en gangs skyld skal man hverken banke aliens ned, hamre joysticks i smadr på et åndssvagt stadion eller flå håndleddet af i en eller anden obskur kampsport. Næh, det her program kræver hverken særlige hurtige reaktioner eller et overdrevet stort hjernearbejde. **Arac** er ganske simpelt et plastformspil, endda med 100 skærmbilleder.

Arac er en droid. Og via ham skal du finde delene til hams hjælpedroid, Arachnidroiden. Men udover alle de lede droiddele har programmøren også drysset alle mulige jungledyr udover skærmene.

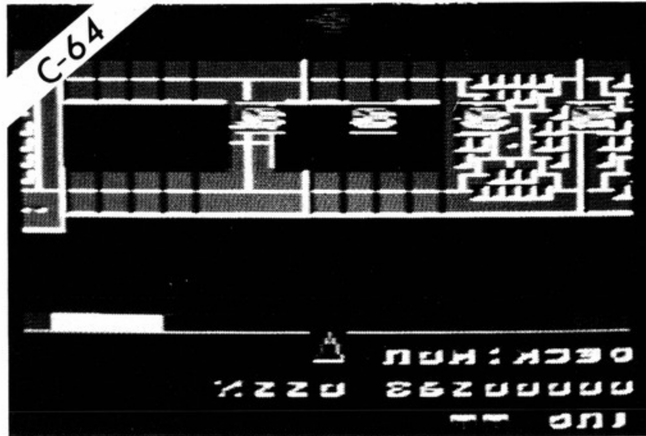
Men nu har du i hvert fald Arachnidroiden, en edderkpppelignende maskine der kan flyve, kravle op ad vægge og gå med hovedet nedad...

Arac har faktisk en helt flot grafik. Måske lidt store sprites, men trods alt ganske nydelig. Baggrundsgrafikken er bare helt ok. Omvendt er lyden ikke noget at skrive hjem om (der er faktisk slet ikke andet end et par korte, irriterende lydeffekter). Kort sagt det bedste platforms-baserede arcade adventure i lange tider.



Grafik	10
Lyd	5
Action	9
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9

URIDIUM-RUMKRIG



Martechs nye program, **W.A.R.**, bringer dig helt ud til mælketågerne, hvor du ikke kan svømme længere. Derude ved universets slutning er det arkitekterne, som har magten til at gennemtrumfe deres sindsyge ideer med minutiøs nøjagtighed og allergifremkaldende betonelementer.

Resultatet er blevet en enorm kæde af roterende cylindere, der hver for sig sørger for at fremkalde den nødvendige centripetalkraft, som sørger for tyngdekraften.

Inden for cylindrene finder du byer, marker, fabrikker, kraftværker og ikke mindst militærbaserne. Produktet af de store kræfter, beboerne råder over.

Det er jo altsammen meget godt, hvis ikke lige deres religion var mer', mer' og endnu mer'. Med andre ord er de ækle høveder ved at mobilisere til angreb på vores kære gamle Jord.

Jordens elitekamppiloter er alle som een blevet hakket ned, når de har forsøgt at nå frem til planetens hovedcentral. Du er nu den sidste mand på det sidste rumskib, og håbet er ikke spor lysegrønt. Men selvfølgelig, som den kæmpehelt du nu engang er født, drejer du håndsvinget på din trofaste gamle rumjet. Der er jo kun 20 cylindre og sølle 1000 aliens, der bliver sejere og sejere for hver cylinder. Så vi ses til aftensmaden...

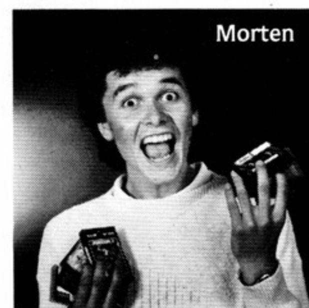
W.A.R. starter MEGET lovende, synthmelodien er simpelthen ren Jean Michel-Jarre. Wow for en start for et megagame, det her må bare slå alt, tænke man. Og det er da også rigtigt. Spillet slår simpelthen alt! Desværre er det hele bare set en gang før... Lige fra landingen på cylinderen, ligger navnet Uridium på læberne. Actionen ses ovenfra, og såvel rumskib som fjender er præcis samme stil som hittet et halvt år tilbage i tiden. Ideen med et gement shoot'em up game + et underprogram før du når frem til den næste cylinder er fuldstændig den samme.

Men hvor der på Uridium i princippet kun var een planet (der blev bare rykket lidt rundt med "byggeklodserne" i det næste game), byder **W.A.R.** på fem forskellige overfladetyper, som gentages fire gange. Selv jagerne er forskellige i udførelse og opførsel på hver af planeterne. Underprogrammet på **W.A.R.** er i øvrigt også skæggere.

Lyden er mere imponerende på **W.A.R.**, men grafikkens dybde- og skyggevirkninger er klart ringere end hos Uridium. Med resten af grafikken er det hverken mere eller mindre end remis.

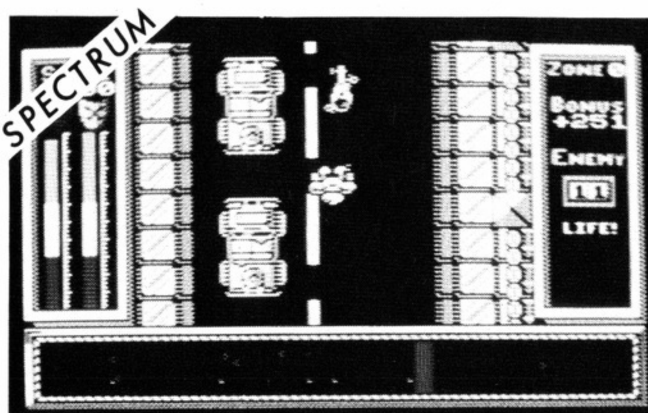
Det er faktisk noget af et problem at være retfærdig over for **W.A.R.** Egentlig byder det på alt, hvad man kan forlange, men der er nok ikke frygtelig mange, som allerede har Uridium på hylden og vil gå ud at betale for en forbedring. Og Uridium har jo solgt mere end pænt, såååå.

Men, hvis der sidder nogen derude og brænder for at købe Uridium eller endnu ikke er blevet trætte af Uridiums ide, bør spillet hedde **W.A.R.**

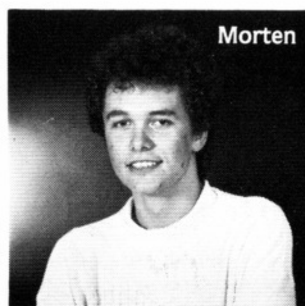


Grafik	11
Lyd	13
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

RUSTFRIT STÅL



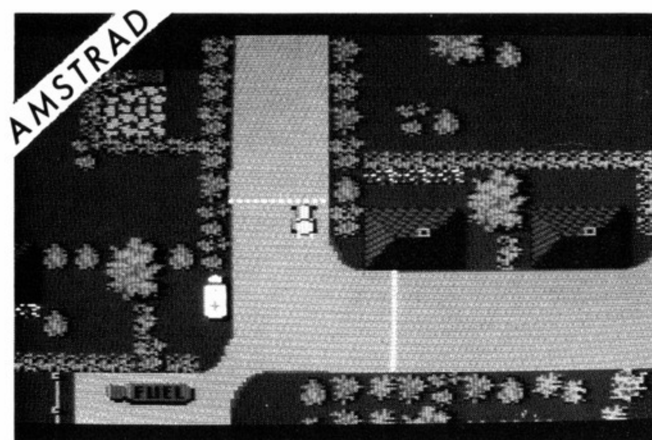
Nej, overskriften hentyder hverken til bestik, ure eller noget af livets andre ligegyldigheder. Et af de "lune" programmer, der er indløbet til redaktionen, hedder slet og ret **Stainless Steel.**
Ideen bag det rustfrie stål har videre heller ikke noget at gøre med ædekonkurrencer, men udspringer af navnet på hovedpersonen - den absolutte superhelt Ricky Steel. Mister Steel er softwarehuset Mikro-Gen's sidste bud på en ny teenagehelt.
At Ricky har været oppe imod det onde før, kan man ikke være i tvivl om, når man ser hans mekaniske arm - af RUSTFRIT STÅL. Den skal man ikke lade sig afskrække af. Tværtimod er den en fordel, når han skal holde på maskingeværet.
Og det er faktisk en ret vigtig ting i kampen mod den onde dr. Vardos, der er godt i gang med at løbe jorden over ende!
Heldigvis har dr. Vardos ikke taget Ricky Steel med i sine beregninger, så alt hvad du skal gøre er at pløkke hans androidehær i småstykker. Så kommer opgøret med dr. Vardos ganske automatisk. Til gengæld er der hele tre sektioner proppet med androider. Altså et pænt forsvarsværk.
I den første zone (zone 0) er Ricky ude for at finde sin Class A101 hyper-legerede kampvogn, med kælenavnet Nightwind. Men du og dit maskingevær skal passe gevaldigt på, da de overflyvende helikoptere meget gerne vil afsætte dit som brugt stål til en skrothandler!
Såfremt du kommer helskindet igennem zone 0 (lidt af en ønskedrøm, de første mange spil-omgange), bliver du igen den lykkelige ejer af Nightwind. Noget af en fordel, når nu den næste tur går igennem et knastørt og langstrakt ørkenområde. Her må Ricky hamre alle helikoptere, kampfly og missiler ned, inden han kan komme videre.
Er du blevet tørstig af det lange ørkenridt? Fint, for nu kommer du ned til vandet. Men hov, jeg kan ikke komme ud af bilen, og biler er vist ikke så glade for så overdrevne mængder vand. Nå, men man er vel ikke superhelt for ingenting, så jeg fortsætter alligevel til vands.
Nightwind skuffer da heller ikke. Den super oktanædende fartdjævel bliver på nul komma ingenting forvandlet til en ultramoderne turboladet hydromobil, der både er i stand til at flyve og sejle!!!
Knald flyverne ned og sænk ubådene og du er i zone 3, hvor du skal have likvideret dr. Vardos.
Det er dog ikke til at komme uden om, at **Stainless Steel** om noget ikke er spor originalt (tænk bare tilbage på Spy Hunter). Men så er Steel til gengæld klart overlegen med hensyn til grafik og lyd.
Eneste ting, jeg er lidt i vildrede med, er tiltrækningen. **Stainless Steel** er nemlig pokkers svært og uhyggelig irriterende i de to zoner! Vil jeg sparke det ud af vinduet i et raserianfald, eller spille videre indtil det bliver morsomt (=øvelse)?



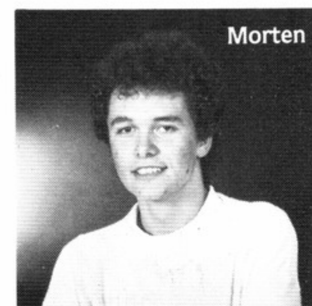
Grafik	10
Lyd	8
Action	10
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

UD AT KØRE

Du tager bilnøglerne fra køkkenbordet og går ud til garagen. Her kan du vælge mellem en af de otte biler. - Selvfølgelig otte specifikationsmæssigt helt ens Lamborghinier i forskellige farver, så dit tøj har en ærlig chance for at matche ordentlig.
Du har nu sat dig godt til rette i det lille ultramoderne og turboladede vidunder. Alt er klar til din kamp mod uret og uheldene!
Som spilletitlen **Street Machine** antyder, begrænser handlingen sig til vejene. Software Invasion har ganske enkelt frembragt et racerspil. Men racerspillet er til gengæld ikke så lidt af en opgave. Der er mere end tre miles at gennemkøre, og 70 forskellige større bildele til at stå for al balladen. Spillet består endvidere af tre afdelinger.
Først kørsel i dagtimerne med fint vejr og tørre veje. Så falder mørket imidlertid på samtidig med, at vejret viser sig fra sin dårlige side. Regn, torden og lyn er jo ikke ligefrem den rene lykke. Men det bliver endnu værre. Når det er lysnet, kommer du ind i snevejrszonen med spejlglatte veje...
såvel bilen som landskabet er for småt og gnidret. Til gengæld er farverne helt perfekte. I første afdeling er det den rene grønne, der dominerer, i anden afdeling bliver farverne fyldigere (ligesom normalt efter en ordentlig omgang regn), for til sidst at blive vinterhårde og blændende.
Lyden er der ikke noget at udsætte på. Måske lige, at lyden for et bilcrash og torden ligger temmelig tæt. Og det bør i hvert fald ikke lyde ens!
Selvom mit første indtryk af **Street Machine** var alt andet end positivt, må jeg indrømme, at der med den fornødne øvelse tegner sig et ganske habilt stykke programmeringsarbejde. Når man har vænnet sig til at bruge joysticket som rat, begynder man faktisk at kunne føle bilen i hånden, og forskellen mellem tør, våd og glat overflade bliver en realitet. Virkelig smukt.
Der er helt klart lagt en stor arbejdsindsats i **Street Machine.** Men den meget træge start, nogle lidt for lange afdelinger og kun et liv er lidt for grimme fejl. Hvis du vil bruge dine 200 kr. på at blive irriteret, er det her en af de bedre metoder.



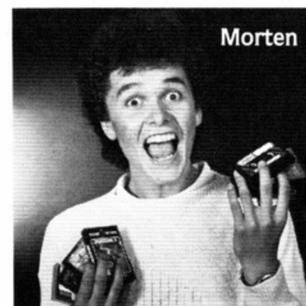
Mit umiddelbare indtryk af **Street Machine** var det sikre 7-tal. Eneste dækkende betegnelse var "legetøjsagtigt".
Fra første sekund var irritationen der - over den lille bil og den dårlige styring. Men så skete der pludselig noget. Spillet blev skæggere og skæggere.
Som minutterne gik, blev bilturen faktisk helt underholdende.
Grafikken lader dog noget tilbage at ønske. Landskabet tager sig da ganske nydeligt ud set fra oven.
Banen byder på en hel lille verden med huse, træer, marker, parkeringspladser m.m. Men



Grafik	9
Lyd	9
Action	9
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8

BRAYBROOKS BEDSTE



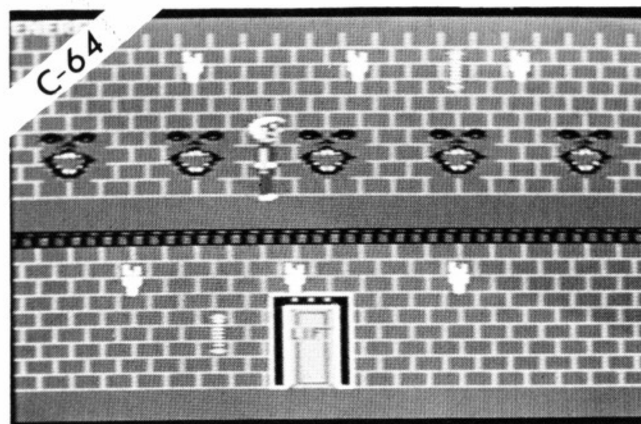


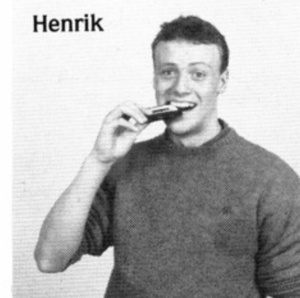
Kender du Andrew Braybrook? Fint, så har jeg virkelig medlidenhed med dig, for så har du jo aldrig hørt om et fedt program ved navnet Uridium. Men nu skal du høre, i Uridium starter du i et hidtil uke....
Hvad, gider du ikke høre mere fra spillenes historiebøger? Okay, hvad så med Braybrooks nye hammerseje actionbøf, også kaldet **Alleykat** i de mere beskedne kredse.
Efter de storslåede luftkampe over Uridiums overflade er vi nu kommet i Alleykat race sæsonen. Og hvis man skal dømme ud fra indledningens lyd og grafik er denne begivenhed af en vis vigtighed. Grafikken er intet mindre end overlækker med de løbende "regnbuefarver" på billedernes bogstaver og den råtykke synthlyd, der bliver tæsket ud i fjæset på dig. Faktisk er det noget af et problem at komme videre, man bliver bare helt paralyseret af magtdemonstration.
Dem, der har præsteret at komme videre i programmet vil vide, at næste feature er valget af løb med tilhørende lydchockbølge, der kan få selv den mest hærdede op ad stolen. Men sig det endelig ikke til din mor, så kunne det jo let ske, at morgenvækningen blev computeriseret (og det giver absolut ikke en morgenstund med guld i mund).
Scroll op og ned af listen for at finde lige nøjagtig dit løb! De fuldstændige informationer kaldes frem med et hak til en af siderne på dit joystick. Herefter vil du kende tilmeldingsprisen, navnet på stadionet hvor løbet bliver afviklet, typen af løb, overfladen, forhindringsgraden, antallet af omgange og ikke mindst præmiernes størrelse. Så nu gælder det bare om at vælge og vrage det rigtige. Vil du til Xonstad, Starspin eller er det Rota Grand og Gyrostad der bliver dine foretrukne stadion? Er det måske snarere løbstypen og præmiesummen (udbetales i Guineas), der gør udslaget? Når valget er truffet, er resten af løjerne op til dig og dit gode, gamle joystick.
Moderskibets luger åbner sig over det rigtige punkt og ud ryger Alleykat Speeder'en. Så det er bare med at få sat fut i jetmotorerne og drøne deruda'.
Når nu Alleykat Speeder'en er igang dernede hvor det sker, står du overfor endnu et valg. Skal skibet være i fart- eller kampmode? I fartmoden er Speeder'en rigtig hurtig og let at manøvrere, mens kampmoden giver dig to ekstra vingemonterede skydejern. Til gengæld bliver skibet sværere at styre, og loops betydeligt langsommere, da "jernene" skal slås op under vingerne hver gang.
Det gælder også bare om at være på mærkerne ned på slagmarken. Bare en brøkdel af et sekunds uopmærksomhed kan vise sig at blive katastrofal. Når man en gang er knaldet ned i asfalten, er det jo ikke til at komme uden om. Så er det forsåvidt et fedt, om det er en forhindring, et Gravo-craft eller den dødsensfarlige Katerkiller (i øvrigt en dejlig afveksling fra det sædvanlige Katerpillar navn) der er skyld i miseren.
Når du helskindet igennem løbet, er der virkelig kræs for kendere. Speed'eren flyver bare hurtigere og hurtigere, langt op over lyshastigheden. Og hvis du synes, det er sager på en Commodore, skulle du bare høre lyden. Ouuuuuuuu..
Men du skal nu heller ikke være alt for ked af, ikke at nå helt igennem løbet med Speeder'en i behold. For det ser bare så cool ud, når din jager flænser banen op, for at ende i et veritabelt flammehav.
At der virkelig er gjort noget for **Alleykat**, ses allerede derved, at programmet er "smart" nok til at udnytte Commodore 128'erens 2 MHz CPU. Den dobbelte hastighed bruges til at lave længere Katerkillers og hurtigere skud. En lille, men lækker detalje.
Alleykat byder virkelig på en perfekt lyd, en overfed grafik og den bedste/hurtigste scrollrutine, vi længe har set. Eneste ting, der kan siges at være "dårligere" end på forgængeren, er skyggevirkningerne.
Alt i alt et habilt programmørarbejde, der danner en værdig efterfølger til Uridium, hvilket egentlig er noget af en præstation i sig selv.

Grafik	11
Lyd	11
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

KOLBØTTE FABRIK

Ja, overskriften er titlen, der er lidt frit oversat af Deres mand bag tastaturet. Bang is the name og spillet her hedder **Freak Factory.** Bare rolig, du arbejder der ikke.
Du er en hemmelig agent, der skal forpurre en gal professor-Kaj i at overtage jorden. Det kan du kun gøre på en måde: Fabrikken skal lukkes.
Du bevæger dig ind i fabrikken og tager elevatoren et godt stykke ned i jorden. Her foregår alskens mærkelige sager. Se dig godt om og tænk, før du handler. Der er sat fælder op overalt og alle fælderne vil suge din sparsomme energi, så pas på. Smut ned i laboratoriet og sluk for maskinen. Det lyder så let, men ikkenikkenej. På din vej skal du nemlig forbi professorens assistenter, og de er nogle rare svende, der ikke er helt nemme at få bugt med. Der er da også andet kryb, der skal forsøge at tømme dine sparsomme energiressourcer. Men det kan de da forhåbentlig godt glemme alt om, ikk'?
På i alt fem etager skal du slukke for maskinerne. Hver etage har en emsig assistent, som ikke giver op alt for let. Du kan dog heldigvis få lidt af din energi igen, hvis du vrider dit arme joystick fra side til side. Men husk: Det her game er ikke gennemført, før du har lukket for maskinerne på alle fem etager. Så se bare at komme igang, pixeldræber!





Grafik	8
Lyd	7
Action	8
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8

TURBOBIL I SKODATEMPO



Har du set TV, kender du den fede amerikanske serie om Michael Knight og hans talende bil KITT. KITT er hans partner når der skal fanges forbrydere, og synes du det lyder som et underligt makkerpar, skal du bare huske på, at serien er fra USA.

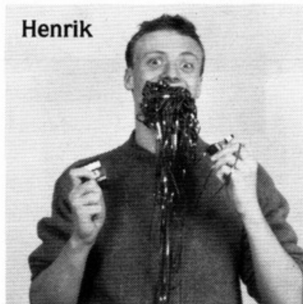
Nu er **Knight Rider** oversat til computerspil. Ocean står bag, og inden lanceringen har vi været udsat for seks måneders medieoppustning. Måske er det det, Ocean mener, skal sælge deres game. Kvalitet kan de i hvert fald ikke bruge som salgsargument, ikke i dette spil, no sir.

Knight Rider er et rigtigt crudsville-game. En gang crap, hvor du skal turnere USA's byer en efter en. Hvis du ellers gider... I byerne er der terrorister. Du starter med et kort over USA og KITT's "Good morning, Michael", der scroller afsted nederst på skærmen. Vælg dit første udflugtsmål på kortet og tryk på sømmet - du har en lang køretur forude med KITT, din sorte specialbyggede turboracer. Du deler opgaverne med KITT, for der kommer en hel masse helikoptere imod dig. De skal naturligvis plaffes, så nu skal du til at vælge. Hvem skal lege med laser og hvem skal køre øsen? Jeg foretrak at lade KITT skyde kopterne med laseren, da den er ret svær at kontrollere. Det er også federe selv at sidde bag rattet, for når KITT selv skal køre, går det vildt langsomt!

Når du efter et langt ridt kommer til en by, f.eks. Dallas, skal du undersøge et rum. Her finder du måske nogle kvitteringer for nitrogen, glycerin og krudt (lige de ting, der skal til for at mixe en hyggelig lille bombe). Du finder ud af tingene f.eks. er købt i Washington - afsted til Washington. Ud og køre igen, skyde helikoptere igen. I Washington bliver du sendt til for eksempel Las Vegas, flere kopters og mere vej. Får du reddet nogle mennesker fra bombedøden, bliver du ønsket tillykke og kan starte forfra igen med en ny, men lignende, mission. Fedt for de tungnemme!

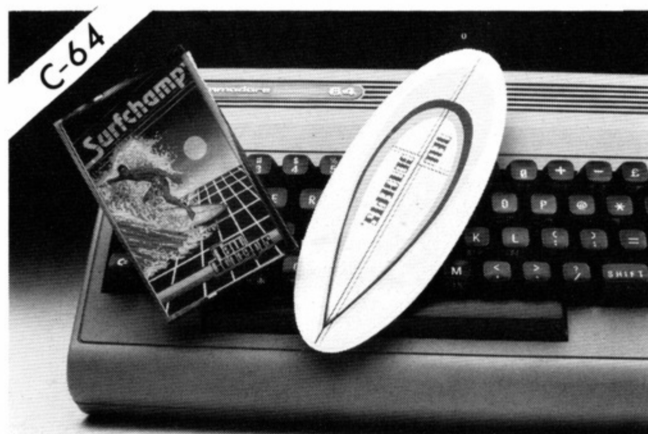
Yes, yes. Jeg ved det godt, det er dødåndsvagt at spilde sin weekend på den her måde. Spillet har en dybt død handling og de lange kryds rundt i USA kunne nemt spares. Lyden er det bedste i **Knight Rider**, og selv den er under gennemsnittet!

Få dig en ny bil, Michael Knight.


Henrik

Grafik	7
Lyd	7
Action	6
Fængslende	5
Pris/kvalitet	6

ER DIN COMPUTER VANDTÆT?



Du har sikkert haft din elskede datamat en tur med i svømmehallen, men alligevel. Er du nu sikker på, den er rigtigt vandtæt, hvis den bliver udsat for det ægte frådende hav med rigtige skumsprøjt, faretruende bølgetoppe og tykt saltwasser? Har du måske nogensinde prøvet at svømme ud liggende på din Spectrum eller din Commodore 64 for at fange en 4 meter høj bølge ud for Calif's kyst og derefter at drøne ind mod kysten igen - stående på dyret?

Du udstråler forvirret forventning, så lad mig bare afsløre at det drejer om "Surfin' in the USA".

At surfe, ikke at forveksle med windsurfing, er en yndet sport på den anden side af dammen. Herhjemme har vi ikke Californiens sandstrande og vi mangler også nogle ordentlige breakers - store bølger på surfslang. MEN - fortvivl ikke, thi nu kan både Commodore 64 og Spectrum bringe bølger, en hed sol og en strand overrendt af badenymfer i tangaer lige hjem i hytten. Guddommmeligt ? - you bet!

Surfchamp fra New Concepts er lige kommet til 64'eren, men har været at finde på Spectrum-markedet i noget tid.

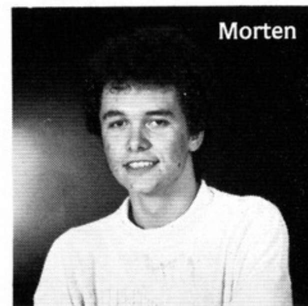
Load spillet (eller surf-simulatoren, som det jo retteligt er) og frem på skærmen toner Surf-spillet. Du får at vide, hvad vejret er, og skal indtaste din højde, vægt, boardets længde, tralalala.... Når du er kommet igennem denne opslidende fase, begynder det sjove.

Læg dit surf-board oven på tastaturet. Nej fjols, ikke det rigtige life-size surfboard, men det lille mini-et i plastic, der hører med til spillet. Nu vil du kunne placere dine fingre rigtigt på brættet og derved opstår der mulighed for at simulere, hvor du normalt ville stå og placere din vægt. Smart, ik'?Manøvrer nu ud til en mega-bølge. Lyder let, men er svææææært! Du skal nemlig padle-adle hele vejen (vandet) ud, og der kommer tit en mucho-bølge og smider dig helt op foran is-kiosken. Never mind, det er ikke uoverkommeligt.

Liggende og ventende ser du en gigant bølge tonse ind. Du spænder og vupti - nu surfer du ind mod kysten. Vælg mellem 16 forskellige smarte bevægelser. Rimeligt pænt illustreret på skærmen. Lutter lagkage er det ikke, ofte må du bide i brættet og padle ud igen - surt show.

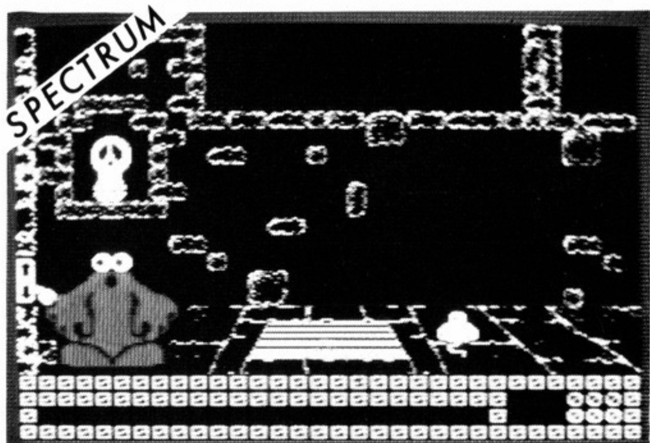
Surfchamp er nyt!

Spillet har mange (lange) instruktioner, mange valgmuligheder og forskellige former for bølger, strande (evt. med klipper og rev), så indlæringstiden er over middel. Men tager du dig sammen, kan du sikkert få meget sjov ud af dit stolte skib "Ormen hin lange". Grafikken og lyden er under middel, men som ofte før - skæg for sig og snot oven i.


Morten

Grafik	7-8
Lyd	6
Action	9
Fængslende	10
(ja ja, min smag er plat)	
Pris/kvalitet	9

KAGE UNDER KÆLDERLEMMEN



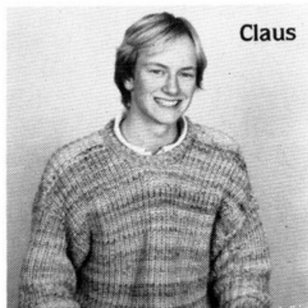
Det er rigtigt komme på mode nu at bygge computerspil over TV-serier. **Trap Door** er en af de nyeste serier, for ikke engang i England er de begyndt at vise den endnu. For slet ikke at tale om Danmark, hvor det statslige TV-selskab måske hvis vi er heldige beslutter sig for at vise serien i efteråret 1988. Lige nu har de jo alt for travlt med at sende dokumentarfilm om forholdene på sydsvenske plejehjem og bulgarske skopudseres kamp for en ståplads i tilværelsen.

Når du loader **Trap Door**, kan du på skærmen se hovedpersonen Berk, der står og ruller med øjnene - Yeah! Krøl dit joystick sammen, for han er ansat hos en fyr, der kalder sig "tingen". Tingen bor i et uhyggeligt gammelt slot og sætter Berk på at skaffe orme, en flaske øjemos og nogle spejlæg. Desværre har vores kære Berkieboy ikke ingredienserne til alle disse lækkerier, så han bliver nødt til at åbne den mystiske kælderlem og se hvad, der dukker op fra dybet. Nu er Berk jo ikke lige Danmarks heldigste teenager, så der kan tit komme de săreste uhyrer ud af kælderens mørke. Så er det bare med at smække lemmen i og udrydde det, som nåede at slippe ud. Ingredienserne skal som regel koges, steges eller mases, og i kælderen er der et køkken med både potter og pander. For at Berk ikke skal føle sig ensom på slottet, bor han sammen med Boni og Drutt. Boni er et klogt kranium og giver masser af råd, mens Drutt er en irriterende lille edderkop, der danser rundt mellem benene på dig og spiser orme. For at sætte ham ud af spillet et stykke tid, skal du bare vente, til han hopper ovenpå lemmen. Så trækker du i håndtaget, der åbner lemmen, hvorpå Drutt bliver slynget up in the air og lander nede i hullet. Smæk så låget på igen.

Lykkes det dig at samle en dåse orm til tingen, skal du sende den op til ham med elevator. Er han tilfreds, får du en bonus og bliver sat på en ny opgave. Det kræver en del tænkearbejde at finde ud af, hvordan du løser hver opgave, men det gør også kun **Trap Door** mere fængslende.

Grafikken er god og navnlig stor. F.eks. er Berk syv karakterer høj på skærmen. Han ligner en krydsning af Babapapa og en Mumitrold og ser fantastisk skæg ud, når han bevæger sig. Du kommer ligefrem til at holde af fyren.

Klarer Berk alle sine jobs, sender tingen ham en stor pose penge. Uheldigvis ligger pengene i et pengeskab, så et ekstrajob er at få det åbnet først... Jo, der er lidt af hvert at se til i **Trap Door.**



Grafik	10
Lyd	10
Action	9
Fængslende	11
Pris/kvalitet	10

DUELIG DRUIDE UDFLUGT

C-64

"Druid" er det samme som en druide på dansk. Når man hører ordet druide (en slags troldmand), er det jo svært at lade være med at tænke på Miraculix fra tegneserien Asterix. Hvis vi skal prøve at placere **Druid** rent genremæssigt, ville jeg kalde det et arcade/adventure, men Firebird foretrækker at kalde det et arcade spil. Ikke desto mindre kan jeg give dem ret i, hvad de siger om **Druid:** Nemlig at du vil være tryllebundet i månedsvis. Hør bare lidt nærmere. Du starter midt i druidernes land, lidt oppe i hjørnet. Det eneste, der er forskelligt fra normal dagligdag, er, at det vrimler med underlige bæster. Den eneste måde, du kan befri druidernes land for denne ondskab, er at finde fire skjulte dødningehoveder. For at finde dem alle må du gennem otte levels, og her får du din sag for. Du er jo som bekendt selv druide og kan derfor selv trylle. Du har 7 forskellige spells, som du kan muntre dig med. Der er ildkugler, strøm, og vand. Det er dem, du kan kaste med. Så er der 4 tilbage. Golem er den af tingene, Firebidr selv synes bedst om. Golem er en hjælper. Den kan beskytte dig fra nogle af dine fjender. Hvis du er alene kan det godt være svært at få den fulde hjælp fra din Golem. Det skyldes, at han skal styres fra joystickport 2, og det kan godt være lidt svært at styre begge figurer på en gang.

Så er der Chaos, den dræber alt i din nærhed og giver dig din fulde styrke igen. Den kan du nemt få brug for. Desværre er der kun to Chaos i level 1, men det kan lade sig gøre at gennemføre uden dem.

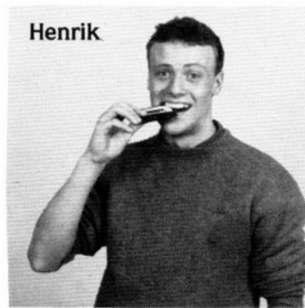
Key er også et spell og kan hjælpe dig igennem forskellige steder i spillet. Den sidste er Usynlighed. Den gør dig usynlig, og fryser alle de andre figurer i spillet, uheldigvis også din Golem, hvis du har sådan en.

Nok om spells, lad os se lidt på, hvordan skærmen ser ud. Øverst kan du se de forskellige spells. Nedenunder er der et tal. Tallet angiver hvor mange af hver du har (smart hva'). Foruden dine spells, er der en grøn streg, der angiver hvilken Rating, du har opnået, samt hvor meget styrke, du har tilbage.

Spillet starter oppe i øverste venstre hjørne af druidernes land. Herfra skal du så begive dig på vej efter det første kranium. Men - men - men, det er lettere sagt end gjort. Overalt fiser der spøgelser rundt,og de suger sig fast på dig så godt de overhovedet kan. De er mildest talt meget irriterende. Det gælder faktisk alt, der bevæger sig i spillet. Der er ikke andet for, end at du må i gang med at kaste nogle spells. Der skal ikke andet til en vand, for at få spøgelserne til at forsvinde.

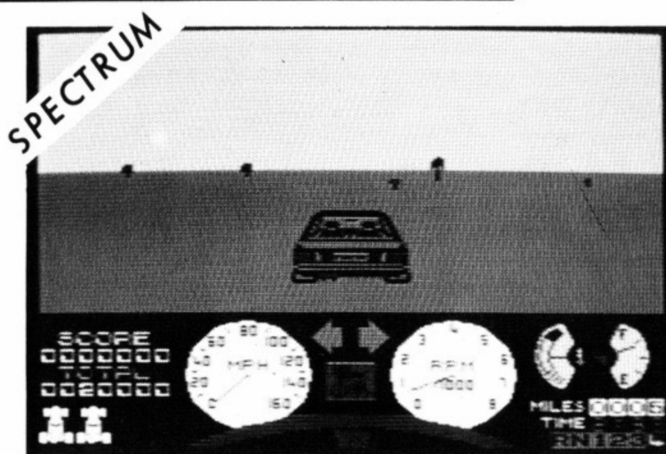
Når du har fået de første stykker rystet af dig, må du i gang med at få fyldt op med alskens spændende sager. De ligger rundt omkring i landskabet, gemt i kister som du bare skal gå hen og åbne. Når du har åbnet kisten bliver du sat til at vælge en ting du godt vil have fyldt op. Du kan dog kun vælge een af de ting der er på skærmen ad gangen. Jeg kan sige med det samme, at det i starten er ganske nemt at bestemme sig. Lige pludselig finder du dog ud af, at der er system i sagerne, og så må du forfra. Der er steder i spillet, du kan få mere kraft uden at affyre din Chaos, og der er alskens ondskab, der lurer. Når du har gennemført level 1, venter level 2 med endnu mere kryb og djævle. Glæd dig.

Jeg kan varmt anbefale **Druid,** som en ganske sjov, flot og underholdende efteråsbeskæftigelse. Endelig en vellykket "Gauntlet"-kopi, dog med lidt begrænsninger.



Grafik	9
Lyd	7
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9

DRØM ELLER?



Har du en ekstrem lyst til at hoppe ind i en XR3i, så må Oceans superhotte **Nightmare Rally** lige være sagen. Din trofaste Demon 1 skal nok vide at sætte gang i dig. Og når først du er begyndt at rode ved gearet, kan du bare ikke holde op, før Demon'en er bragt i hyperspace, eller hjernen er ved at sive ud...

Med det smukke loadingskærmbillede, er du stærkt på vej til at nå et fedt jord-fræs i den hårdeste kørselstest af alle - **Nightmare Rally!** Du vil snart kunne tilpasse kørslen til de forskellige underlag og vejrforhold på få sekunder.

Kurt kan li' kubik og tager is, sne og tåge i stiv arm, det er ganske enkelt fuld fart fremad. Der er bare fed gang i den. Men er det natten, der giver mig den specielle stemning, eller håbet om afsløringen om **Nightmare Rally's** hemmeligheder??

Knald dit navn i 'putteren og skub joystick'et op, så er du godt igang med at accelerere. Hvis du er en sej banan, kører du med manuelt gear, som der skiftes på fire-knappen. Er du bare en lille pjevs eller en nybegynder i denne her business, vælger du det automatiske gearskift.

Men først har du naturligvis noteret dig, hvor mange miles denne del af rally'et består af, hvor godt din bremse virker på det pågældende underlag og hvor mange miles, du skal op på, før for hårde træk i rattet vil bringe bilen i svingninger. Jo, det står altsammen på skærmen, max smart!

Forruden fylder de første totrediedele af skærmen ud. Den nederste trediedel går til det veludstyrede instrumentpanel. Et speedometer (du ikke skal lade sig snyde af, det tæller i miles) til venstre og en omdrejningstæller til højre. Helt ude til højre ser du to skiver, der angiver maskintemperatur og brændstoftilstanden. Nedenunder befinder distanceindikatoren, timeren og gearvælgeren sig.

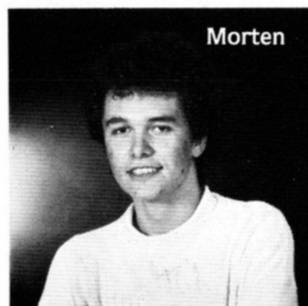
Du taber retten til at køre mere i bilen, når du er ramlet ind i for mange forhindringer (bilen er blevet meget rød), eller du løber tør for tid eller benzin.

Kig også efter pi-symbolet. Hvis du kører lige igennem, kan det være du får en turbo, et hyperspace-jump (til anden bane) eller allerbedst, en superturbo som får det til at gå ekstremt hurtigt og gør dig immun overfor sammenstød med diverse slige objekter.

Nightmare Rally er sandt at sige et af de absolut bedste (måske det bedste) rally-spil, som vi endnu har set til Spectrum. Både rattet på instrumentbrættet og bilen, du ser ud af forruden, følger dine joystickbevægelser (keyboard frarådes, det er simpelthen for langsomt!)

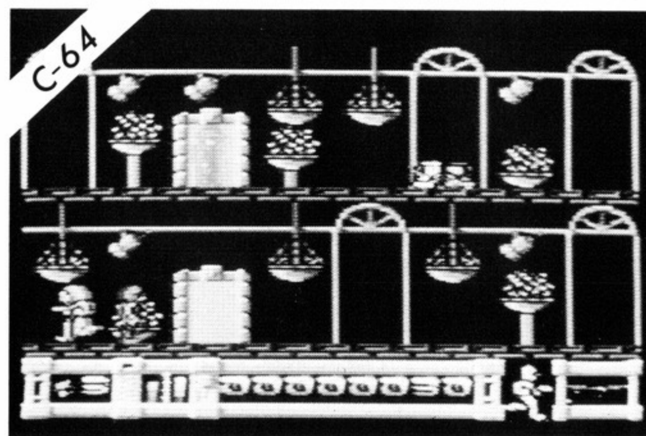
Noget af det allerfedeste er imidlertid det lunefulde vejrlig, der hurtigt kan slå om til sne, regn eller endnu værre, tåge. Der står endda også nattekørsel på menuen - og her er det jo slet ikke til at se en hånd for sig!

Faktisk er der kun een ting at gøre, hvis du vil frem i rally'et. Købe båndet og øve, øve, øve.


Morten

Grafik	10
Lyd	8
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

JAGTEN PÅ DE FEM



Odin hedder de. Om de er religiøse vides ikke, men de laver noget flot software, det er sikkert.

Derfor er det med glæde, at jeg kan præsentere **Mission A.D.** fra Odin Software (drengene fra Liverpool slår til igen). Startbilledet er ganske lækkert designet, men musikken!! Musikken er noget af det bedste, jeg har hørt i længere tid, bare en skam at det ikke er noget længere. Selve lyden i spillet er der desværre ikke meget ved. Når spillet har loadet (og det tager sin tid for der er 55K hukommelse at fylde med), er vi klar til at vælge options i menuen. Vi kan slukke musikken, starte spillet, vælge joystick/keyboard og lidt til. Vi brager videre, og starter spillet ved et tryk på fire. Den totalfede musik stopper og bliver afløst af en knap så fed "tune".

På bagsiden af coveret er der en lang ævle bævle om, hvordan vores helt (Agent 1Y) havnede i de genvordigheder, du skal hjælpe ham ud af. Den springer vi over. Lad os med det samme slå fast, at han er i problemer, og du er jo ham, så det er dig, der har problemer. Forvirret? Jeg har haft lidt problemer med at stedfæste, hvor vores handling tager sted. Jeg vil dog tro, at det er et kæmpe anneks, for hør nu bare:

Du får at vide at dette er **Mission A.D.**, at du skal dræbe 5 stk.'s fjender (piece of cake) og at du har 16 min. til at gøre det i. Jeg kan dog gøre det lidt sværere ved at fortælle, at du har otte forskellige steder at lede efter disse mænd, der skal likvideres. Der er rørværkstedet, natklubben, dokkerne, drivhuset, katedralen, statueparken, kontoret og til sidst biblioteket. Hvert eneste sted har en række scrollende skærme fyldt med skydende droider og mænd.

Go for it. Endnu et tryk på fire vil bringe dig gennem en teleport og midt ind i spillet et sted, hvor ingen ved.

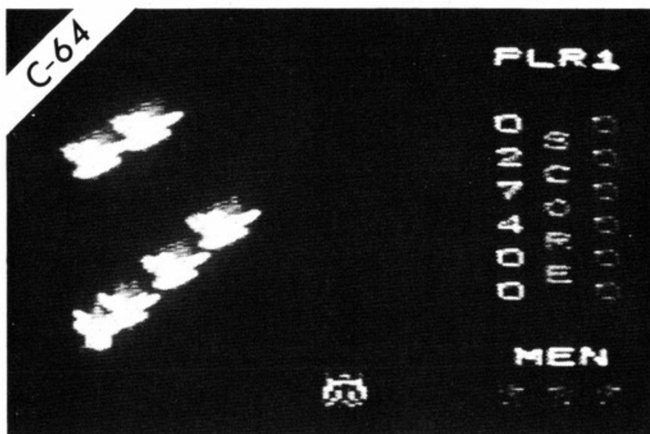
Derefter er det bare at hoppe ud i den flotte grafik, og leve sig ind i kampen efter de 5 mænd. Du kommer vidt omkring i et to-etagers scrollende skærmbillede. Du kan hoppe, knæle og plaffe vildt til skyderen gløder. Din gun er proppet med ammu. Og du er oppe på mærkerne.

Du bliver ustandselig plaffet af sure plasticmænd, der suser rundt på de samme etager som dig. Der er ikke andet at gøre end at skyde igen. Du må dog aldrig skyde på nogen, der ikke skyder på dig. Afsted - afsted. Der er to måder at komme rundt på skærmen, bortset fra at løbe altså. Du kan tage elevatoren ned eller op mellem de forskellige afdelinger i en teleportør magen til den, du ankom i fra start. Den er grøn og rynket. Gå ind i den, og du kan vælge, hvor du vil hen i jagten på de 5 mænd. Go' fornøjelse. Jeg kan kun sige, at jeg endnu ikke har fået plaffet fem af mændene. Indrømmet, jeg sidder fast. Lad det dog ikke tage humøret fra dig. Hvis du godt kan lide arcade spil med et gran af adventure, så er **Mission A.D.** lige noget for dig.


Henrik

Grafik	10
Lyd	10
Action	9
Fængslende	Ja
Pris/Kvalitet	9

HAVEFUGLE



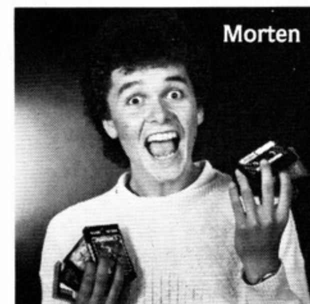
Firebird valgte at kalde dette spil **"Galax-i-birds"**, en ganske smart titel med et pift engelsk ordspil tilsat. Hvis jeg selv skulle have kaldt det noget, var det højst blevet til "Havefugle".
Når du har loadet spillet ind og skal i gang med at spille, kan du enten spille med et enkelt joystick eller med to på samme tid! Når det er valgt, er det bare med et sidde hårdt på sin fireknap (eller -knapper), for der skal bare skydes tæt. Pow-pow-pow-pow! Og det skal gå stærkt!
Ned imod dig tæver i trækfugleformationer de bare fugle ned. Det er ikke nogle aliens eller specielt konstruerede rumfugle, men nogle helt almindelige havefugle, som dem, der sidder på den ene side af dine tyvere. Deraf min afledning af den danske titel. Der kommer ænder, stork, gæs, you name it! Intet under, at der er noget, der hedder jagtsæson...
Spillet er fuldt af action, en sød Jørgen Mylius lyd i baggrunden og ellers bare fuld fart fremad. Det er her det sner, og har du set Hitchcock's "Fuglene", ved du, hvorfor du skal skyde til dit joystick er slidt ned. Et sandt actiongame, der er lige til at gå til og med en ganske nydelig pris -

Grafik	8
Lyd	8
Action	9
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8

TEGNESERIE UDSAT FOR COMPUTER



"Vi skriver år 50 før Kristus. Gallien er helt besat af romerne. Ok, måske ikke helt... En lille landsby beboet af uovervindelige gallere holder stadig stand mod besættelsestropperne. Og livet er bestemt ikke let for de romerske legionærer i de omliggende garnisioner Akvarium, Solarium, Terrarium og Perikum...". Kan du genkende noget??
Helt rigtigt! Det er nu blevet de gæve galleres tur til at prøve mikrochippens mysterier i Melbourntitlen **Asterix and the Magic Cauldron.** I fald du skulle lide af hukommelsestab, kan jeg fortælle, at den hårde kerne i persongalleriet består af fire mennesker. Den lille gæve gallerkriger, **Asterix,** der har lagt navn til eventyret og alle tegneseriebladene. Asterix får sine overmenneskelige kræfter fra trylledrikken. Asterix's bedste (og mest omfangsrige) ven er Obelix. Obelix faldt i trylledrikken som spæd og dens virkning er blevet permanent. Miraculix er landsbyens druide, der forstår at blande mistelten, så den bliver til trylledrik. Det er faktisk Miraculix's skyld at byens stadig holder sig fri af Roms kløer. Majestix er stammens høvding og frygter kun een ting, at jorden skal falde ned om ørerne på ham.
Men tilbage til vores historie. Obelix havde som vanligt glemt alt om sine overmenneskelige kræfter, da han stillede sig op i køen foran gryden med trylledrik. Da han blev nægtet smagsprøver, blev han - også helt i vanlig stil - lettere fornærmet. Men i stedet for at losse til en sten, kom aggressionerne denne gang til at gå ud over gryden. Resultatet blev syv flyvende jernstykker. Uden gryden i hel figur kan Miraculix ikke brygge mere af den vigtige trylledrik, og uden trylledrik er der ingen ukuelig landsby højt oppe mod nord.
Derfor bliver de kære helte Asterix og Obelix nødt til at drage ud i den store verden efter de syv forsvundne stumper. Men det skal gå tjept. Indtil gryden er lappet sammen igen, er gallerne forsvarsløse.
Melbournes nye arcade adventure starter med at Asterix og Obelix forlader deres hytte. Nu er der ingen vej tilbage, de står midt i den travle og utroligt flotte gallerby. Tænk bare på den tredimensionelle grafik, de mange farver og baggrunden, hvor der anes en udkigspost og nogle hytter! Men det kan blive meget, meget bedre endnu. Et lille puf til joystick'et og Asterix begynder at gå (det er nemlig Asterix du styrer, Obelix følger automatisk efter) og hvilken animation. Som om det ikke var nok med at den lille kriger ser ud lige som i hæftet, så går han også bare rigtig flot. Det samme gælder for Obelix og hans store blå og hvid stribede bukser samt Miraculix og hans lange hvide skæg. Når du første gang ser en legionær på nært hold (dvs. i fight-mode'n) er du bare solgt, karakteren har bare lige nøjagtig det samme bøvede udseende (og den store næse) som hos Uderzo. Mens du går rundt og leder efter de syv stykker af gryden, har du virkelig mulighed for at nyde den meget realistiske tredimensionelle grafik, hvor man blandt andet har mulighed for at gå mellem træerne inde i skovene og ikke mindst gå IND i træerne!!!
Når du støder ind i en romer eller et vildsvin (senere også en gladiator) går spillet i fightmode, hvilket betyder at det opretter et stort rektangel med Asterix og modstanderen forstørret op. De to stridende parters udholdenhed vises på en søjle i hvert af hjørnerne. Kampmoden er bestemt ikke nogen Way of the Exploding Fist, men det lave spark, uppercuttene og højre eller venstre er da absolut ikke et værste man har. Det hele gælder ganske simpelt om at banke på din stakkels modstander indtil hans udholdenhed er nået 0. Når det er vildsvinet, får Asterix en skinke til madkammeret, og legionæreme får sig en flyvetur op til stjernerne (hvad der også ser ret godt ud). Der er også udveje for pacifisten. Hvis man prøver at løbe ud af billedet skal der ikke mere end et eller to dunk fra modstandere til, før man er ude af slagsmålet igen. Den anden udvej er at blive stående bomstille, så ryger man til Roms arresthus, men det må du hellere selv se nærmere på.
Et overflot arcade adventure fra Melourne House. Lyden er bare helt i top og grafikken SKAL bare ses. Hvis man giver billedet ekstra stor farvemætning, så ligner det bare tegneserien på en prik. Til gengæld er det utroligt irriterende, at Beam Software har taget sin tegnerutine med fra The Hobbit. Men selvfølgelig, der er grænser for 64'erens muligheder. Vores eneste egentlige betænkelighed ved **Asterix and the Magic Cauldron** er, om det bliver ved at tiltrække spilleren.
Må Teutates være med dig så længe du husker at undgå gladiatorer og Centurionner, de elsker at slå dig til plukfisk.



Grafik	13
Lyd	11
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

FREMMELIG BABY



Jack var træt af alle pjevserne i hans by. Deres kedelige spil og pæne opførsel fik ham til at falde i søvn. Når ingen andre ville sætte gang i gaden, så måtte Jack jo klare ærterne selv. Men det er jo heller ikke noget problem, hvis man er disponeret uartig og har et pusterør liggende på sit værelse. Så er det bare ind efter røret og en tur ud at irritere den store verden.

Ligemeget om du har lyst eller ej, så er det din opgave at styre Jack rundt i byen til så mange gale streger som muligt. Det er bare med at finde sin fantasi og sin Amstrad eller Spectrum frem fra kommodeskuffen og udføre alle de ting, du aldrig har turdet gøre i det virkelige liv (DIN PJEVS). Jacks eneste fornøjelse er at se sin uartighedsmåler (naughtyometer) stige samt undgå for mange endefulde. Han har nemlig kun fem endefulde til rådighed, før det er sengen, der kalder.

Vejen til endefuld er at berøre andre folk, såvel ofre som potentielle ofre for Jacks gale streger. Styr i øvrigt din lyst til at bruge sugerøret, det alene kan bringe dig meget tæt på en endefuld, da folk forfølger dig og din hund bider! Til gengæld er sugerøret overordentligt velegnet til at skyde spøgelser med.

Hvad der får uartighedsmåleren til at rykke, er udførelsen af ordentlige opgaver. Det vil sige den rigtige brug af spillets ting: Plantegiften, credit card'et, sæbepulveret, limen, leret, hornet, batteriet, floppydisken, bomben, nøglen, vægten, kunstgødningen og kanden. Desværre har du kun plads til to ting i dine lommer ad gangen, så det gælder om at få udført de slemme gerninger efterhånden, som du finder tingene.

Et lille eksempel? Jo, der ligger et lille batteri på politistationen. Det vil ødelægge alle "Just Micro"-forretningens demo-computere, når man går igennem skabet til venstre i billedet. Glem endelig ikke at tage benene på nakken, slemme dreng!!!

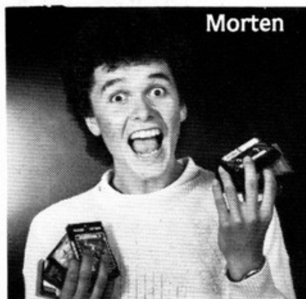
Jack The Nipper har en fed grafik og et godt tegneserie-look i semi-3D (som Gremlin udtrykker det). På Spectrummen holder spillarealet sig desværre monokromt (ensfarvet) for at undgå de attribute-overlapninger, der uvægerligt opstår i denne type programmer.

Så med hensyn til farver er der absolut ikke noget at brokke sig over for Amstrad-ejerne med deres versions firefarve-opløsning.

Lyden er også helt i øjet på såvel Spectrum som Amstrad.

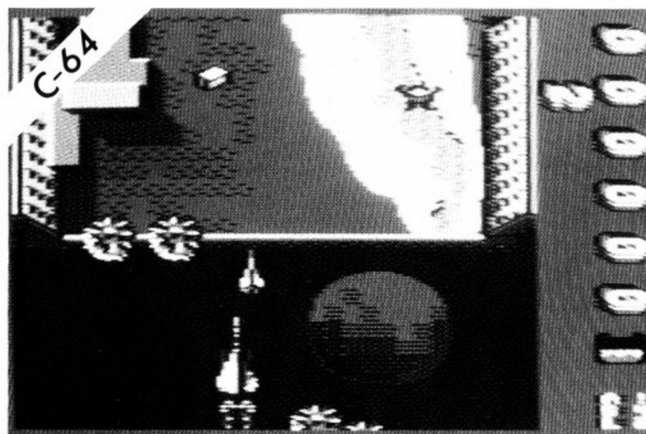
Det er egentlig ufatteligt, at softwarehusene ikke har fået denne gode ide før nu. **Jack The Nippers** opgave - at være så uartig, som det er praktisk muligt - er ikke så lidt morsom. Hvem har ikke lyst til at overtrække andres bankkonti (i dette tilfælde din fars!), give en kat en flyvetur og stoppe hele gebisproduktionen?

Jeg har i hvert fald, når **Jack The Nipper** er i computeren. Endnu har det ikke været mig beskåret at nå det ultimative "Little Horror"-niveau. Men jeg arbejder da på sagen.


Morten

Grafik	10
Lyd	9
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

ZUPER ZAPPER ZPIL



" -Hej! Dette er det spil, jeg altid har ønsket at skrive, et virkeligt hurtigt, svært action-game. Jeg elsker det og kan ikke lade være med at spille.

Jeg håber du får den samme følelse af spænding som jeg får, hver gang jeg spiller."

Programmøren Tony Crowther's indledning til sit nyeste spil **Trap**, påstår, at han elsker det selv. Forståeligt -- Ja!

Da han satte sig til at programmere, havde han et ønske om at skabe et rigtigt action-faction spil, et spil a la "Defender", men uden behov for den store hjerneaktivitet (der kvikkede du op, hva'!). Det skulle være muligt kun at spille med joystick, uden alle de irriterende taster på keyboardet. Og det skulle være hurtigt!

Forhistorien er også beundringsværdi kort. En fremtid, hvor vold er det eneste der tæller, guuuuf - lige noget for mig. Spillet er delt op i tre afdelinger:

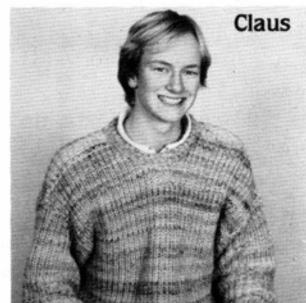
Test 1: Manøvrer og reflekser mellem rum-miner.

Test 2: Mod og intelligens (ikke for meget) i Zarkab-dalen.

Test 3: Beslutsomhed og mod (til fods), søgende efter big money.

Spillet har kun 13 forskellige dimser der skal zappes, til gengæld er der mange af hver slags. Skyd og bomb dem i en endeløs søgen efter grunker. Hvis du får samlet nok af dem, kan du investere i et nyt rumskib. Endnu mere farligt, hurtigere, tungere bevæbnet...

God grafik, pæn lyd, gedigent action-spil uden for store ambitioner - lige hvad jeg trængte til !


Claus

Grafik	10
Lyd	9
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

LUCKY STRIKE

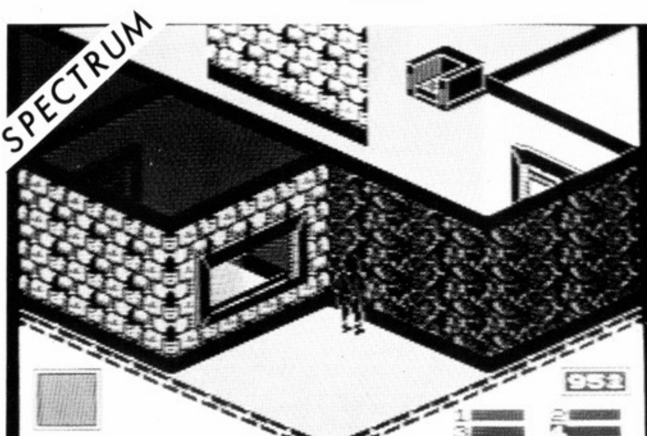
Nu er det blevet Piranha's tur til at stå for et knock 'em down lækkeri.

Navnet er **Strike force Cobra** og valpladsen et sted ude i fremtiden. Jorden står med ansigtet mod muren på grund af et hårrejsende nukleart afpresningsnummer. Denne gang er det nemlig ikke "bare" penge-afpresning. Nej, afpresningen handler om magt. Meget magt. Sagt i al beskedenhed, magt over hele verden!

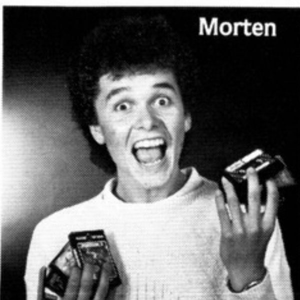
Bagmanden for afpresningen er et djævelsk geni, der kun kendes under dæknavnet Enemy. Enemy's våben er et kæmpe hacker system, der er i stand til at overtage kontrollen med verdens mest kraftfulde forsvarscomputer. Et tryk på den rigtige knap, og hackerprogrammet vil omdanne den kære Jord til et stort atomholocaust. Så uden en opfyldelse af Enemy's krav, vil Jorden ganske simpelt blive totalt udslettet fra galaksekortene i løbet af nul-komma ingenting.

Alternativet hedder total un-

derkastelse.
Disse mørke fremtidsudsigter har fået hele verden til at samles om 007-parolen "Live and let die". Rent praktisk oprettelse af den ultimative kampenhed, der bærer navnet Cobra.
Cobra består af otte personer der tilsammen danner det sejeste kampteam af alle tider. Jordens fremtid afhænger af denne elites succes.
Cobras mission er at komme ind i Enemy's fort, og overvinde det komplekse forsvar og endelig lokalisere, angribe og destruere Enemy's hovedcomputer. Men husk, i samme øjeblik som Cobra-teamets angreb starter, begynder Enemy's computer nedtællingen. Som tidligere nævnt består Cobra af otte personer. Højtstående militærfolk er bare blevet enige om at chancerne for at opfylde missionen er størst, når teamet skæres ned til fire.
Det er så op til menneskene ude foran skærmene at vælge og vrage...
Special undercover agenterne har selvfølgelig også medbragt deres yndlings-"værktøjer" på denne mission. Materiellet tæller de sædvanlige maskingeværer og håndgranater samt en avanceret sikkerhedsdragt, der kan stå for en del skud.
På grund af missionens store vigtighed, er de imidlertid også

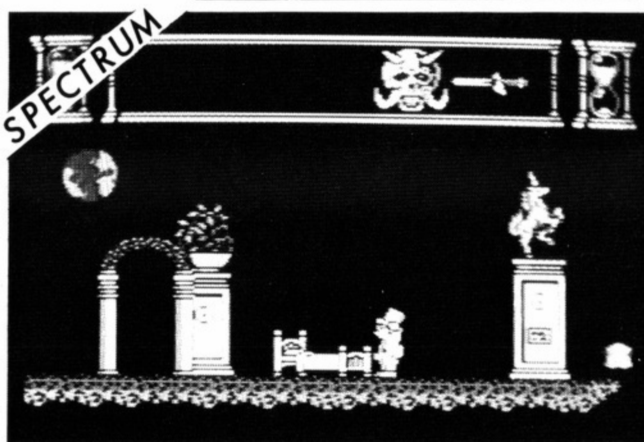


blevet udstyret med en såkaldt DLB (Digital Lock Breaker), der er en stor hjælp, når man skal igennem døren ind til hovedcomputeren og EFG (Electromagnetic Flux Grenades), som vil destruere eller i det mindste forvirre elektronisk udstyr - herunder også Enemy's mange robotter.
Lyder det overdrevent?
Det kan ikke kun være eventyrspind, eftersom Piranha har brugt redaktøren fra soldatermagasinet "The Elite" som rådgiver. Så det er bare med at kridte vadefødderne og komme i gang. Der er mere end 250 lokationer (fordelt over fire etager), som venter på dig. Een ting er, at man kan sige mange negative ting om trivialiteten i **Strike Force Cobras**-plots. Forhistorien minder ligesom om noget, man har hørt et par hundrede gange før.
Men noget helt andet er spillets kvalitet. For her skal der virkelig kun falde en buket roser.
Strike Force Cobra er ganske enkelt et yppert action- og strategiprogram. Selvom det er af den fede Commando-type, er der også blevet plads til farer og et rigtigt godt rumperspektiv. Grafikmæssigt ville det ikke være særlig overdrevet, at kalde **Strike Force Cobra** for et udvidet Fairlight. Din Cobra-mands animering og bevægelsesudvalg er nemlig bare helt fantastisk. Glæd dig roligt til at hoppe ind gennem vinduer og lave kæmpekolbøtter, der ser helt naturtro ud!
Den eneste rimelige kritik, der kan rettes mod **Strike Force Cobra** er, at det går noget langsommere når der er flere end dig selv i bevægelse på en lokalitet. Men det tager jeg bare som en utilsigtet understregning af bevægelsesrutinernes store kompleksitivitet. Måske der skulle optages en stærkere processor som næste ønske på din ønskeseddel.
Red verden... Spil **Strike Force Cobra.**

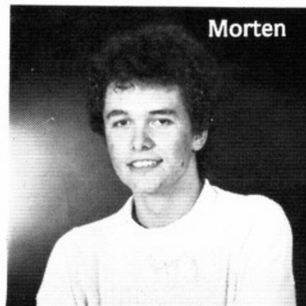


Grafik	11
Lyd	8
Action	11
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10

ALL I NEED IS A MIRACLE

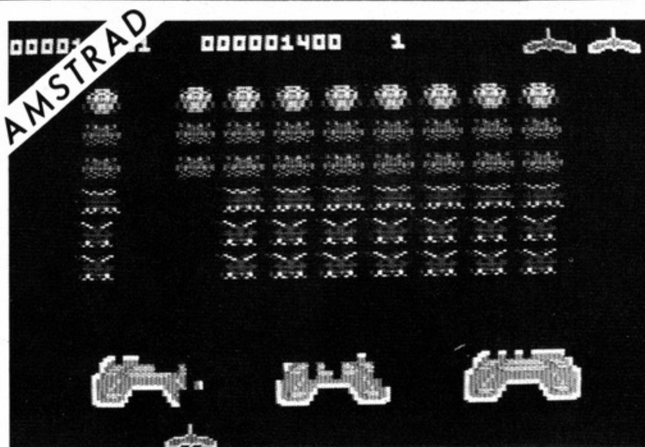


Det er en rigtig kedelig mørk regnvejsdag, så hvorfor ikke gå på opdagelse på bedstemors gamle loft? Blandt de gamle ting og sager finder du en meget støvet bog. Du kan selvfølgelig ikke dy dig, men skal lige titte lidt. Snart sidder du fordybet i historien om det tabte land, **Heartland.**
Heartland er et fantasiland, der er blevet besat af den onde heksemester Midan. Han tyranniserer befolkningen, men som alle andre gode bøger, har bogen om **Heartland** en "happy end". Tyrannen bliver overvundet og befolkningen lever atter lykkeligt.
Du opdager, at Miran har revet de sidste seks sider ud, dem med den lykkelige slutning. Han har erstattet dem med seks mørke sider, og finder du ikke snart de seks lyse og lykkelige, vil Heartlands befolkning skulle leve i trældom resten af deres dage. Du tager skikkelse som den gode troldfar Eldritch og vandrer ud for at finde de seks lyse sider og ødelægge de seks mørke. Som eneste våben har du en hat (godaw do). Den kan du smide efter dine fjender, og så vender den tilbage.
Virkningen af din hat, sådan en silkeforet fyr, er noget tilbage at ønske, så kan du finde et sværd eller endnu bedre, en ildkugle, er du bedre bevendt til effektivt forsvar.
Hver bane i spillet består af en flok skærme, der er forbundet indbyrdes ved hjælp af døre, elevatorer og lignende. På hver bane er der en side, du kan finde ved at holde øje med bogen øverst på skærmen. Når du blinker, er du på den rigtige skærm, og hvis du så venter lidt, dumper siden ned fra himlen som Dannebrog gjorde det for en del år siden.
Når du har skaffet en side, må du vende tilbage til din base, en seng. Ikke for at snuppe en lille en på øjet, men for at blive ekspederet videre til næste bane og her gå på jagt efter en ny side. Næste bane er altid større end den foregående, og du kan godt få troubles med at finde sidste side inden tidsfristen udløber.
Heartland er fra drengene i Liverpool, Odin Computer Graphics, og grafikken er ledt lækker. Lyden er også flot og spillet må siges at kunne fængsle. Der medfølger en dansk instruktion, men nu har vi jo jo altså de hersens tre "sære" bogstaver i vores underlige alfabet. Dem har englænderne lidt svært ved at kapere, men det er nu gået alright med æ og ø. Værre står det imidlertid til med å, for her må en lille fugl have sunget om, at det kan skrives som to a'er, altså å = aa. Samtidig må nogen have hvisket oversætteren i øret, at et dansk å er et a med en rund ting foroven, for i hvert fald må han ha' spurgt sig selv "Hvad skal jeg nu vælge?". Resultatet er blevet et helt nyt dansk bogstav, åa, så f.eks. en røget ål hedder røget åal. Bedre held næste gang, eller som Genesis ville have sagt det:
"All I need is a miracle".
OK, Phil, jeg skylder dig een...

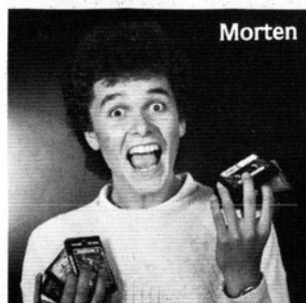


Grafik	10
Lyd	9
Action	8
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

GODT GAMMELT



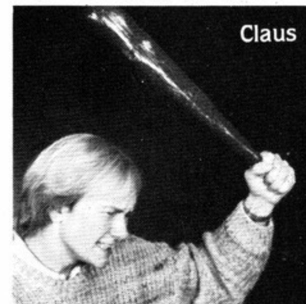
Mon ikke alle efterhånden kender den klassiske Atari-spillemaskine med navnet Invaders. Du ved, den man nu kun kan finde på få udvalgte steder. Hver gang længst nede bagved i lokalet i en "kasse", der er godt hærget af tidens tand. Køen foran den stakkels maskine er ret begrænset. Maskinens storhedstid er forlængst overstået. Og se (pege fingre), spillet er i sort/hvid!
Også på hjemmecomputerfronten er glansen forlængst blevet slidt af spillet. Det er dog alligevel lige så sikkert som døden, skatterne og softwarehusenes brudte løfter, at hver ny computer på et eller andet tidspunkt bliver udstyret med sin "klassiske Invader". Det er nu blevet Bubble Bus's tur til at sige **Classic Invaders** til Amstrad'en. Endda på budgetmærket Mini Bus Line, kr. 69.50!
Spillet er da også helt Classic. Grafikken lægger sig faktisk utroligt tæt op ad den "ægte" vare. Aliens'ne, forsvarsværket og moderskibet har de samme former. Og det er kun basen, der for alvor har været udat for ansigtsløftninger.
Okay, selvfølgelig er der da kommet colour på tossen og turbo på lyden. Fuldtræffernes slag mod blikket lyder faktisk rimeligt overbevisende. Til gengæld har spillet også den samme fejl som originalen: En for grov bevægelse af basen.
Altså et enkelt og solidt shoot'em up game til en pæn pris.
Og ærligt talt. På trods af alle de nye fantastiske programmer hører Invaders stadig til blandt mine absolutte yndlinge. Har du også lyst til en god omgang Invaders, kan jeg absolut ikke se nogen grund til ikke at investere i programmet.


Morten

Grafik	8
Lyd	8
Action	8
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10

ULTIMATIV NEDTUR

Hvis du er i godt humør, men har lyst til at blive møgsur, så prøv Ultimate's **Cyberun**. Jeg kan personligt garantere, at du i løbet af ganske få minutter bliver hensat i en tilstand af frådende raseri.
Da Rasmus K. stak **Cyberun** i hånden på mig og bad mig anmelde det, blev jeg helt forventningsfuld. Jeg vidste jo, at Ultimate og kvalitetsspil var uløseligt forbundet med hinanden.
Mens maskinen loadede, greb jeg instruktionerne og fordybede mig i Beta Gamma systemets hemmeligheder.
Jeg kastede selvfølgelig et blik på skærmbilledet, og selv om det ikke var Mona Lisa, skruede det alligevel forventningerne endnu en tand i vejret.
Da loadningen langt om længe var til ende, trykkede jeg åndeløst på startknappen. Wooow... Lækker grafik som altid... Men. Hov, der døde jeg... og igen...Nå, det var de fem liv... Jeg må prøve igen.
Efter at have set omkring 200 rumskibe forsvinde i en sky af glødende vragrester, følte jeg mig som Garfield en mandag morgen. Ude af mig selv greb jeg endnu en gang efter reglerne. Selv om forhistorien om Beta Gamma systemet var meget spændende, kunne jeg ikke rigtig finde nogen forbindelse med spillet. Jeg tænkte, at det måske var instruktionerne til et helt andet spil, eller at der måske var faldet en side ud. Men nej. Det eneste, jeg kunne bruge, var de 12 linier om, hvilke knapper man skulle bruge. Aha... Der var én, jeg ikke havde prøvet, nemlig "Plasma Ray". Jeg kunne næsten ikke udholde spændingen. Hvad kunne jeg dog ikke udrette med dette nye vidundervåben. Svaret viste sig at være: (hold fast) OVERHOVEDET INGENTING! Enten var dyret ikke ladt, eller også var strålerne så usynlige, som en neger i en kulkælder. I stedet kastede fjenderne sig over lille mig, og inden jeg kunne sige "møgspil", sad jeg og gloede på det efterhånden velkendte "Game over, Player one".
Nu må du endelig ikke tro, at jeg ikke kan lide **Cyberun**. Jeg kan tværtimod varmt anbefale det til folk med 16 øjne, og en hjerne, der kører på 46 MHz...


Claus

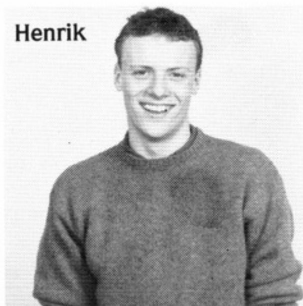
Grafik	9
Lyd	7
Action	Ja
Fængslende	Nej
Pris/kvalitet	Gæt selv

FLYVENDE HIT



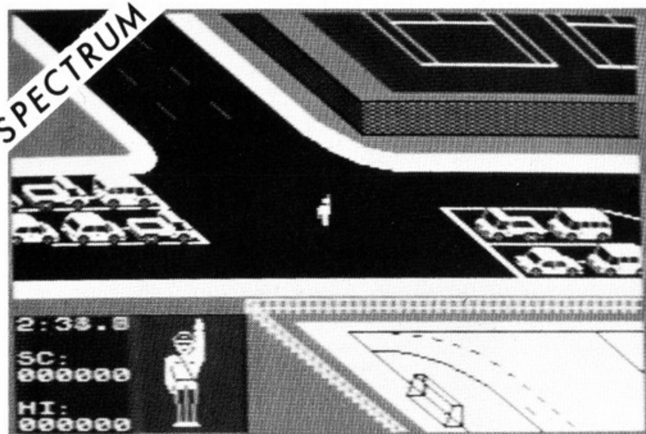
Spillet loades ind, og man venter stille og roligt, på dette billigspil. Pludselig brager opstartsbilledet frem, og man undrer sig lidt over den fede grafik. Kan resten af spillet leve op til opstartsbilledet? Spillet hedder **War Hawk** og er et spil i serien Firebird Siler Range. Hold godt fast, for jeg er ikke i tvivl om at spillet nemt kunne sælges for 150-200 kr. Du bliver ikke skuffet når spillet er færdigloadet. Der er kvalitet og lyd for alle pengene (langt mere end 39.95). Især lyden er helt fantastisk. Læn dig roligt tilbage og nyd de saftige rytmer fra vor guru - Rob Hubbard. Ja, der er så meget knald på den tone, at man ikke kan lade være med at "rokke" med. Det er lige før at den er bedre end i mit favoriteksempel, Crazy Comets.
Når du har siddet og mediteret lidt til den tykke lyd, er vi klar til at gå videre. Tryk på fireknappen og vi befinder os midt i en voldsom krig ude i rummet. Grafikken, du bliver præsenteret for er meget flot, lidt hen a'la Uridium. Så har vi vist fået lagt en standard.
Spillet er fantastisk simpelt bygget op. Du har en skærm, og det eneste "instrument", du skal holde øje med, er tre rækker trekanter nederst i højre hjørne. Det er nemlig din energi-indikator. Du har ingen liv i dette spil. Du dør, hvis din energi løber ud. Der er mange chancer for at den gør det, for skærmen er fyldt med truende farer.
War Hawk er delt op i levels. Hver gang du har gennemført et level, får du 5000 levelantalpoints. Du får naturligvis også fyldt energi op. Spillets forhindringer består af forskellige sekvenser af raids. Der kommer måske en bunke flyvende miner, eller du bliver angrebet af nogle formationsflyvende starfightere. Nogle skyder efter dig med brutale kugler. Nogen fly-

ver ind i dig. Der er da også nogen, der ikke kan skydes, og flyver så tæt på dig, at du umuligt kan undgå at blive ramt, og dermed tabe energi.
Når du kommer op i de højere levels får du mulighed for at samle en stjerne op, og dermed få auto-fire, hvilket også bliver nødvendigt. Jo, **War Hawk** er så sandelig værd at kigge nærmere på. Go' fornøjelse.



Grafik	10
Lyd	10
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	13

TRAFIK PÅ TILBUD



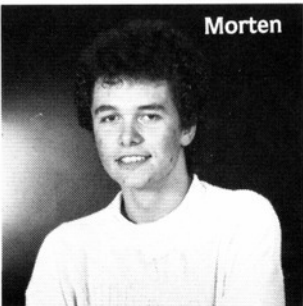
Engang var Bug Byte et kendt engelsk firma, der lavede fede action-games. Så lukkede de, men for nylig genopstod firmaet. Denne gang som ny specialist i billig-spil, dem til 39.95. Fede action-games er ikke just det, du normalt finder i denne prisklasse - mere herom i Rasmus Kirkegård Kristiansens gennemgang af billigspil andetsteds her i bladet.

Sbugetti Junction er et OK-spil, der ikke hæver sig over gennemsnittet men til gengæld også har en lav pris. Dit navn er Luigi, og du er trafikbetjent i Londons myldretid. Her er lyskrydsene brudt ned, så du skal stå og baske med vingerne for at få trafikken ledt igennem og få de agressive Londonere hjem til mors kødgryder. I England kører de i venstre side, så det er lidt af et job, du er blevet sat på.

Sbugetti Junction tager lang tid at loade, men så kan du jo øve dig på at udtale navnet. Når spillet er inde, skal du vælge sværhedsgrad, dvs. hvor mange biler, der skal braldre op i dit kryds på samme tid. Her har Bug Byte dog svipset, for den eneste måde, du kan komme videre til de næste kryds, er ved at vælge top sværhedsgrad - altså fuld power på samtlige biler, der invaderer dit kryds i myldretidstrafikken.

På skærmen toner en rimelig kopi af et trafikkryds op, komplet med baner for højre, venstre og ligeudkørsel. Ude i siden er lidt "miljø", en tennis- og en fodboldbane, og i midten står en lille mand: Dig. Du er forstørret op i bunden, så du hele tiden kan se hvilke tegn, du giver til bilisterne.

Lader du bare bilerne vente for længe, kan du være sikker på at komme til "Game over" med det samme. Men lader du dem støde sammen midt i krydset, er du næsten endnu mere sikker på at dø en langsom, smertefuld død imellem et par kofangere. Prisen er lav, men kvalitetsmæssigt har vi også et spil, der mest appellerer til de yngste blandt joystick-hærgerne.



Grafik	8
Lyd	5
Action	6
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8

SOFT CHECK

Ghost

SPECTRUM



Du er blevet fanget på en uhyggelig kirkegård, sammen med et farligt spøgelse. Du skal undgå det så længe som muligt, og forsøge at lokke det gennem forhindringerne, så de forsvinder. Styr med piletasterne.

Stefan Gunnarsson

```
   2 LET hi=0
   3 GO SUB 9000: GO SUB 8000
   4 GO SUB 7000
  40 PRINT OVER 1;AT d,c;"A"; IN
K 5;AT b,a;"@"
  50 PRINT AT b,a;" "
  70 LET a=a+2*((INKEY$="8" AND
a<29 AND ATTR (b,a+2)<>16)-(INKE
Y$="5" AND a>2 AND ATTR (b,a-2)<
>16))
  80 LET b=b+2*((INKEY$="6" AND
b<18 AND ATTR (b+2,a)<>16)-(INKE
Y$="7" AND b>2 AND ATTR (b-2,a)<
>16))
  90 PRINT INK 5;AT b,a;"@"
 100 PRINT AT d,c;" "
 105 BEEP .008,40
 110 LET c=c+(a>c)-(a<c)
 120 LET d=d+(b>d)-(b<d)
 130 PRINT OVER 1;AT d,c;"A"
 140 LET sc=sc+1
 150 PRINT AT 21,6;sc
 160 IF a=c AND b=d THEN GO TO 1
71
 170 GO TO 50
 171 PRINT AT b,a; INK 7;"B"
 173 BEEP .7,20: BEEP .6,15: BEE
P .7,10
 175 IF sc>hi THEN LET hi=sc
 176 PRINT AT 21,20;hi
 190 INPUT "Press ENTER to play
again "; LINE a$
 200 CLS
 210 FOR x=-10 TO 40
 220 BEEP .008,x: BEEP .008,-x
 230 NEXT x
 240 GO TO 3
7000 CLS : PRINT INVERSE 1; INK
6;"________________________________"
7010 FOR a=1 TO 19
7020 PRINT INVERSE 1; INK 6;"_";
AT a,31;"_"
7030 NEXT a
7040 PRINT INVERSE 1; INK 6;"________________________________"
7045 PRINT AT 21,0;"score=";sc;A
T 21,17;"hi=";hi
7046 FOR a=3 TO 16
7050 LET q=INT (RND*28)+1
7060 PRINT INK 0;AT a,q;"▀▀";AT
a+1,q;"▀▀"
7075 NEXT a
7080 RETURN
8000 BORDER 1: PAPER 2: INK 6: C
LS
8005 POKE 23561,10: POKE 23562,2
8010 LET sc=0: LET b=10: LET c=1
0: LET a=25: LET d=10
8020 RETURN
9000 RESTORE
9005 FOR a=USR "a" TO USR "b"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 28,62,42,107,127,127,1
27,73
9040 DATA 56,124,238,198,238,238
,238,254
```

Luke



Du er sherif i det vilde vesten, og skal klare dig med Jesse James, og hele hans bande. Der er bare det ved det, at da du er "den gode", må du ikke skyde en bandit før han har trukket mod dig, for så bliver du dømt for mord og hængt.
Når du har skudt 13 banditter, får du en sherifstjerne, men samtidig bliver dine modstandere hurtigere på aftrækkeren.

Michael Mølgaard Nielsen

SPECTRUM

```
   6 DIM s$(5,10): DIM s(5): LET
 demo=0
   9 REM --< DEFINE GRAPHICS >--
  10 FOR f=144 TO 164
  20 FOR g=0 TO 7: READ q
  30 POKE USR CHR$ f+g,q: NEXT g
 : NEXT f
  50 DATA 3,63,6,7,6,3,1,31,224,
254,176,112,48,224,192,252,63,11
9,103,71,87,79,11,13,254,247,243
,241,245,249,232,216,7,6,6,12,12
,12,62,116,112,48,48,24,24,24,62
,23
  60 DATA 0,3,63,7,7,7,7,3,0,128
,248,64,224,192,192,128,7,14,14,
14,14,15,15,7,192,124,112,64,62,
56,192,192,3,3,67,255,126,192,19
2,128,240,248,24,24,24,24,62,23
  70 DATA 0,1,31,2,7,3,3,1,0,192
,252,224,224,224,224,192,3,62,14
,2,124,28,3,3,224,112,112,112,11
2,240,240,192,15,31,24,24,24,24,
124,232,192,192,194,255,126,3,3,
1
  80 DATA 251,251,251,0,223,223,
223,0,0,24,0,0,24,0,0,0,56,56,25
4,186,186,40,68,198
  89 REM --< H. OF FAME DATA >--
  90 FOR w=1 TO 5: READ s$(w),s(
w): NEXT w
 100 DATA "MICHAEL",3704,"KNUD",
3573,"ERIK",3008,"OLE",2540,"CHR
ISTIAN",2160
 200 GO TO 9720
 499 REM --< PRINT SCREEN >--
 500 PAPER 7: INK 0: CLS
 510 PRINT AT 4,12;"GH  AB  MN";
AT 5,12;"IJ  CD  OP";AT 6,12;"KL
  EF  QR";AT 8,9;"G O O D  L U C
 K"
 512 PRINT AT 13,3;"PRESS  - 0 -
  TO SHOOT RIGHT";AT 15,3;"PRESS
  - 1 -  TO SHOOT LEFT";AT 18,3;
"PRESS  - 5 -  TO QUIT GAME"
 515 FOR f=10 TO 30 STEP 3: BEEP
 .01,f: NEXT f: PAUSE 100: CLS
 520 FOR f=0 TO 31: FOR s=0 TO 2
0 STEP 4: PRINT AT s,f; BRIGHT 1
; PAPER 0; INK 6;"S": NEXT s: NE
XT f
 530 FOR f=0 TO 31: PRINT #1;AT
1,f; PAPER 0; BRIGHT 1; INK 6;"S
": NEXT f
 532 PRINT AT 21,0;"SSCORESLEFTS
SHOT ROBBERESSSHI-SS"
 535 PRINT #1;AT 0,0;"S00000SUUU
US               S00000S"
 537 PRINT AT 0,8; PAPER 0; INK
7; BRIGHT 1;"SHERIFF STARS=0 "
```

```
538 PRINT #1;AT 0,31-LEN STR$ s(1); BRIGHT 1; PAPER 7; INK 0;s(1)
539 IF demo=1 THEN PRINT AT 0,0; PAPER 3; INK 7; FLASH 1;" DEMO ";#1;AT 1,0; PAPER 3; FLASH 0;" PRESS ANY KEY TO PLAY "
540 FOR f=1 TO 20: PRINT AT f,14; INK 4;"████": BEEP .05,5: PRINT AT f,14;"    ": NEXT f
550 PRINT AT 20,14; INK 4;"████"
600 PRINT AT 17,15; BRIGHT 1; FLASH 1;"AB";AT 18,15;"CD";AT 19,15;"EF"
700 FOR f=1 TO 17 STEP 4: PRINT AT f,8;"GH";AT f,22;"MN";AT f+1,8;"IJ";AT f+1,22;"OP";AT f+2,8;"KL";AT f+2,22;"QR": NEXT f
705 FOR f=0 TO 9: BEEP .01,25: BEEP .02,20: BEEP .03,15: NEXT f
710 FOR f=1 TO 17 STEP 4: PRINT AT f,8;"AB";AT f,22;"AB";AT f+1,8;"CD";AT f+1,22;"CD";AT f+2,8;"EF";AT f+2,22;"EF": NEXT f
800 FOR f=0 TO 20 STEP 2: BEEP .01,f: BEEP .01,-f: NEXT f
900 LET x=20: LET l=0: LET s=12: LET st=1: LET sc=0: LET hu=20: LET liv=10
1000 FOR x=20 TO 4 STEP -1
1010 IF x=4 THEN FOR x=4 TO 19
1020 LET a=x-1: LET b=x-2: LET c=x-3
1050 PRINT AT x,14; INK 4;"████";AT a,15; INK 0;"EF";AT b,15;"CD";AT c,15;"AB"
1100 IF x=18 OR x=14 OR x=10 OR x=6 OR x=2 THEN GO TO 1200
1110 IF x=20 OR x=16 OR x=12 OR x=8 OR x=4 THEN GO TO 5000
1115 IF l>0 THEN FOR d=0 TO hu
1118 IF INKEY$="5" OR (INKEY$<>"" AND demo=1) THEN LET demo=0: GO TO 9720
1120 IF INKEY$="1" THEN GO TO 3000
1130 IF INKEY$="0" THEN GO TO 3100
1140 IF l>0 THEN NEXT d: RETURN
1200 FOR f=0 TO 12: NEXT f
1390 PRINT AT x,14;"    ";AT a,15;"  ";AT b,15;"  ";AT c,15;"  ": NEXT x
1400 GO TO 1000
1500 IF x=20 THEN GO TO 1000
2999 REM --< LUKE - LEFT >--
3000 PRINT AT c,15;"MN";AT b,15;"OP";AT a,15;"QR": BEEP .02,0: FOR f=13 TO 9 STEP -1: PRINT AT b,f;"T ": BEEP .001,55: NEXT f
3005 IF l<>1 THEN GO TO 7000
3010 LET l=0: PRINT AT c,8;"  ";AT b,8; INK 2;"▟ ";AT a,8;"▌ ": FOR f=0 TO 30 STEP 5: BEEP .02,f: NEXT f: GO TO 8010
3099 REM --< LUKE - RIGHT >--
3100 PRINT AT c,15;"GH";AT b,15;"IJ";AT a,15;"KL": BEEP .02,0: FOR f=17 TO 22: PRINT AT b,f;" T": BEEP .001,65: NEXT f
3105 IF l<>2 THEN GO TO 7000
3110 LET l=0: PRINT AT c,22;"  ";AT b,22; INK 2;"▟ ";AT a,22;"▌ ": FOR f=0 TO 30 STEP 5: BEEP .02,f: NEXT f: GO TO 8010
4999 REM --< PULL OR NOT >--
5000 LET i=INT (RND*20)+5000: GO TO i
5003 REM --< PULL RIGHT >--
5004 PRINT AT c,8;"GH";AT b,8;"IJ";AT a,8;"KL": BEEP .01,5: LET l=1: GO SUB 1115: GO TO 6000
5009 REM --< PULL LEFT >--
5010 PRINT AT c,22;"MN";AT b,22;"OP";AT a,22;"QR": BEEP .01,5: LET l=2: GO SUB 1115: GO TO 6100
5100 GO TO 1120
6000 FOR f=11 TO 15: PRINT AT b,f;" T": BEEP .001,60: NEXT f: GO TO 8000
6100 FOR f=20 TO 16 STEP -1: PRINT AT b,f;"T ": BEEP .001,60: NEXT f: GO TO 8000
6999 REM --< LUKE HANGED >--
7000 LET g=1: FOR f=1 TO 20: PRINT AT f,14;"    ": NEXT f: PRINT AT 4,15;"EF";AT 3,15;"CD";AT 2,15;"AB": PLOT 128,159: DRAW 0,8: BEEP 2,-20: BEEP 2,-15: BEEP 2,-10: FOR f=1 TO 5: PRINT AT f,15;"  ": NEXT f: GO TO 8005
7999 REM --< LUKE IS DEAD >--
8000 BEEP .05,1: PRINT AT c,15;"  ";AT b,15; INK 2;"▟ ";AT a,15;"▌ ": FOR f=5 TO 9: BEEP .5,-f: NEXT f
8005 IF liv=6 THEN GO TO 9500
8006 PRINT #1;AT 0,liv; PAPER 7; BRIGHT 1;" ": LET liv=liv-1
8010 FOR f=1 TO 17 STEP 4: PRINT AT f,8;"AB";AT f,22;"AB";AT f+1,8;"CD";AT f+1,22;"CD";AT f+2,8;"EF";AT f+2,22;"EF": NEXT f
8020 IF l=0 THEN PRINT #1;AT 0,s; BRIGHT 1;"U": LET s=s+1: LET sc=sc+10+hu-d: PRINT #1;AT 0,6-LEN STR$ sc; BRIGHT 1; PAPER 7; INK 0;sc: IF s=25 THEN GO TO 9000
8050 LET l=0: GO TO 1300
8999 REM --< BONUS >--
9000 FOR g=0 TO 5: FOR v=1 TO 255 STEP 4: OUT 254,v: NEXT v: NEXT g: BORDER 0
9005 PRINT BRIGHT 1; INVERSE 1;AT 0,22;st: LET bo=st*100: PRINT BRIGHT 1; FLASH 1;AT 9,12;"BONUS=";bo: FOR f=sc TO sc+bo STEP 10: PRINT #1;AT 0,6-LEN STR$ f; BRIGHT 1; PAPER 7; INK 0;f: BEEP .05,4: NEXT f: LET sc=f-10
9010 PRINT AT 9,12;"          ": FOR f=24 TO 12 STEP -1: PRINT #1;AT 0,f; BRIGHT 1; PAPER 7;" ": BEEP .01,f: NEXT f: LET s=12: LET st=st+1: IF hu>4 THEN LET hu=hu-2
9020 GO TO 1200
9499 REM --< GAME OVER >--
9500 PRINT AT 12,12; BRIGHT 1; PAPER 3; INK 7;"THE  END"
9510 FOR f=1 TO 9: FOR g=20 TO 10 STEP -5: BEEP .01,g: NEXT g: NEXT f
9599 REM --< HALL OF FAME >--
9600 PAPER 0: INK 7
9610 IF sc<=s(5) THEN GO TO 9720
9615 INK 4: FLASH 1: CLS
9620 PRINT AT 5,9;"CONGRATULATION.";AT 9,4;"YOU HAVE JUST ENTERED THE";AT 12,10; FLASH 0;"HALL OF FAME";AT 15,1; FLASH 1;"PLEASE ENTER YOUR NAME (max 10)"
9630 INPUT n$
9640 LET s$(5)=n$: LET s(5)=sc
9649 REM --< SORT SCORES >--
9650 FOR p=1 TO 4
9660 LET c=5
9670 IF s(c)<s(c-1) THEN GO TO 9690
9680 LET save=s(c): LET s(c)=s(c-1): LET s(c-1)=save: LET z$=s$(c): LET s$(c)=s$(c-1): LET s$(c-1)=z$
9690 LET c=c-1
9700 IF c>1 THEN GO TO 9670
9710 NEXT p
9720 REM --< PRINT SCORES >--
9725 FLASH 0: BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
9730 PRINT AT 3,10; PAPER 3;"HALL OF FAME";AT 7,3; INK 0; PAPER 4;"WEST CITY TOWN HONOR ROLL"
9760 PLOT 24,111: DRAW 200,0: PLOT 24,57: DRAW INK 4;200,0
9770 FOR f=1 TO 5: PRINT AT f+8,6; INK 8-f;s$(f);;AT f+8,20; INK 8-f;"00000";AT f+8,25-LEN STR$ s(f); INK 8-f;s(f): NEXT f
9780 PRINT AT 18,5; BRIGHT 1; PAPER 1; INK 6;"PRESS ANY KEY TO PLAY"
9790 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 3;"   ©1985 BY MICHAEL NIELSEN    "
9800 FOR f=0 TO 2e3
9810 IF INKEY$<>"" THEN LET demo=0: GO TO 500
9820 NEXT f
9830 LET demo=1: GO TO 500
9999 SAVE "LUCKY LUKE" LINE 1
```



Power To The People

Vi er nu ikke længere i tvivl om, hvorfor hollandske KCS kalder deres nyeste modul til 64'eren for Power.

"Knald!". Der blev hamret en kæmpe pakke ned på bordet.
"Øhhh, jeg skulle jo bare hente det nye Power cartridge."
"Så åben pakken og kig."
Og sandelig om der ikke lå en nusser lille rød sag, der passede ind i min kommodedørs (Commodores, red.) ekspansionsport. Hvem skulle da også have troet det, når man får stukket en pakke ud, der er mindst hundrede gange så stor som selve cartridge't på alle led.

Nu havde jeg endelig chancen for selv at teste, om Power virkelig kan tage kampen op mod den nuværende markedsbetvinger The Final Cartridge. Og lad mig med det samme slå fast, at det kan den! De to cartridges koster i øvrigt præcis det samme, nemlig 695 kr. Power Cartridge't starter virkelig imponerende op. Her er der ikke noget med at trykke på funktionstaster eller nogen andre falbelader, man ser bare et ganske nydeligt KCS-logo lagt ind under den sædvanlige opstartsskærm. Når man ser bort fra logo'et sidder du tilsyneladende med en ganske normal 64'er mellem hænderne. Men det paser bare ikke. Et enkelt tryk på knappen der sidder bag på modulet får en otte punkts menu til at tone frem. Virkelig gennemført profft.

Men hvad byder Power rent faktisk på? Ja, det er ikke lige til at overse i en mundfuld, men der er lækkerier for enhver af de 695 enkroner.

Der bydes på såvel toolkit, printerordrer og en maskinkodemonitor som floppy og tape turbo's.

Menuen

Ved trykket på reset-knappen dukker der, som tidligere omtalt, en fuldstændig menu op på skærmen. På "menukortet" står der:
CONTINUE - Der får computeren til at vende tilbage til det program den forlod da Poweren brød ind.
BASIC - Hvor der returners til Basic-fortolkeren.
RESET - Der udfører den normale resetoperation som sletter alle Basicvariablerne.
BACKUP DISK - Laver en total backup på disken af hele hukommelsen, og dermed også af hele det program der ligger i hukommelsen.
RESET ALL - Sørger for at resette ethvert program uden at miste alle variablerne som ved den normale reset.
BACKUP TAPE - Udfører ligesom ved disken et totalt backup af hukommelsen på båndet.
HARDCOPY - Til udprintning.
MONITOR - Det indbyggede monitorprogram.

Hardcopy

Den ovenfor omtalte hardcopy kan kaldes fra såvel menuen som

basic. Hardcopy giver mulighed for udprintning af tekst eller grafik.
Og så er det ovenikøbet fantastisk let at bruge printerrutinen.
I hardcopy finder poweren nemlig selv ud af om det er tekst eller højopløsningsgrafik, der skal dumpes ned til printeren. Men som om det ikke var nok med det, undersøger KCS's englebarn også selv, om der skal køres serielt eller via userporten.
Grafikken omformes i øvrigt automatisk til gråtoner under dumpningen.
Lyder det altsammen fedt? Hvad siger du så til at Power fra userporten kan køre på såvel MPS 801, MPS 803, Seikosha GP-100VC og, hør nu godt efter, MPS 802?! Power kører også med en masse af Centronics-printerne. Også CP 80 og CPA 80.
En virkelig gennemført printerfunktion, der er virkelig large med hensyn til printervalget.

Powermon

Monitoren (den såkaldte Powermon) fejler heller ikke noget. Her er der det sædvanlige ordresæt, med Assemble, Compare, Disassemble, Fill, Go Run, Hunt, Jump, Load, Monitor (her Interpret Memory eller Memory Dump), Register Display, Save, Transfer, Verify, Directory.
Desuden har Powermon også muligheder for udprintning og en kommando der hedder Walk, der single-stepper hele maskinkodeprogrammet.
Altså hverken en særlig dårlig eller ekstremt god og omfangsrig monitor. Men ganske brugbar er den da i hvert fald...

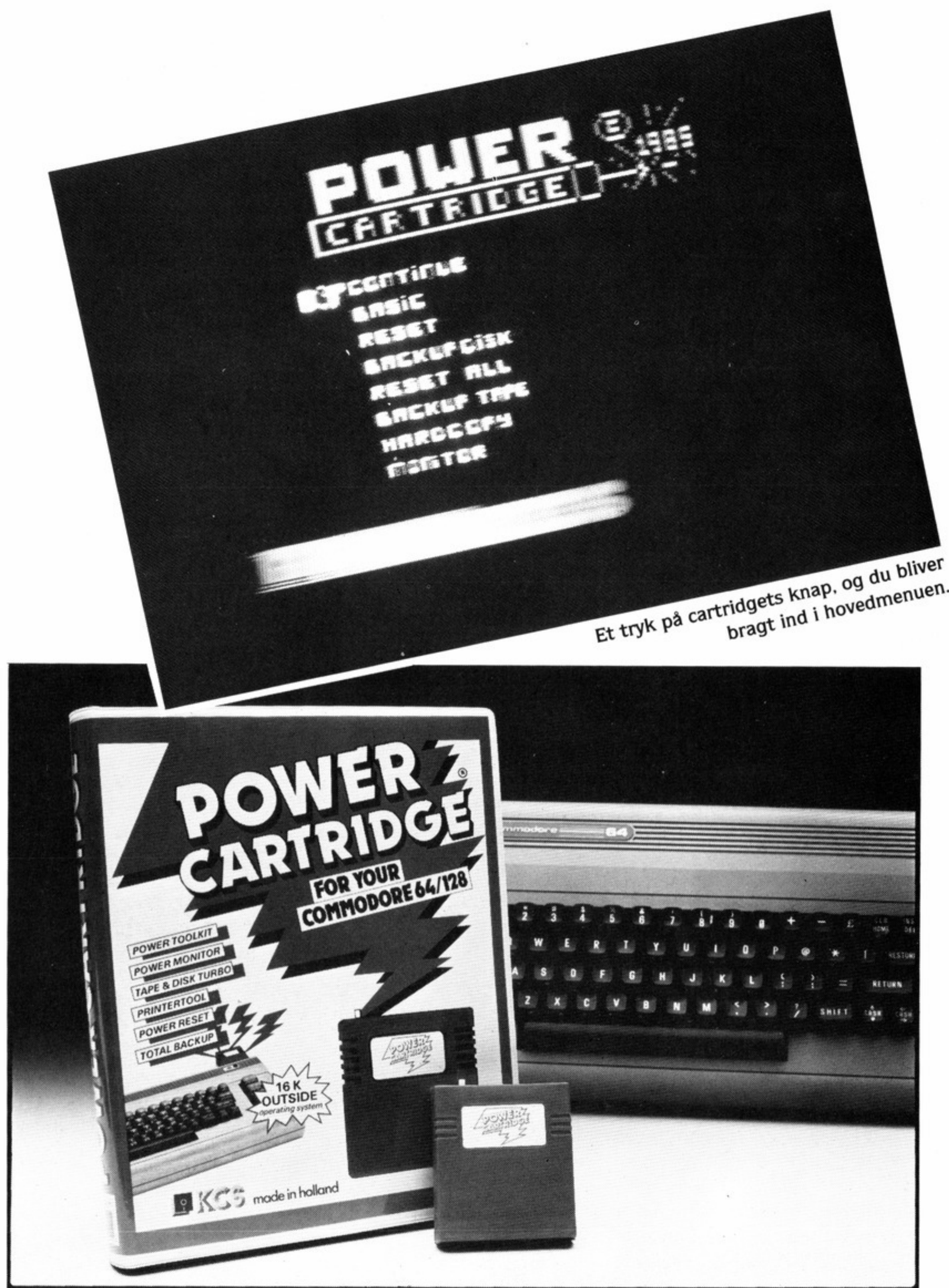
Toolkittet

Powerens toolkit er faktisk utrolig vidtfavnende. Man finder den kære AUTO-kommando, COLOR til forandring af farverne og DELETE af programlinier. Der bliver også budt på de lidet kendte DEEK og DOKE kommandoer, der er henholdsvis dobbelt peek og pokes - det vil sige, der bliver læst/ændet i to bytes på en gang. Selv DUMP, der viser en liste over alle de definerede enkelt-variabler, er der blevet plads til. HARDCOPY betyder udprintningen og HARDCAT står for hardcopy of Directory. FIND, HEX$, MERGE, PAUSE og RENUMBER bør tale for sig selv.
Men det skal KEY, der viser hvilke ordrer der kommer ud af de otte funktionstaster, PLIST som står for printer-list og PSET til indstillingen af printeren til gengæld ikke. REPEAT og TRACE er heller ikke helt uden evner. UNNEW kan under vissse omstændigheder genkalde programmet efter en NEW-kommando og SAFE sætter RUN/STOP og RESTORE taster ud af funktion. Med DLOAD forøges LOAD-hastigheder fra disken med op til seks gange. I samme stil findes DSAVE, DVERIFY, DIR. DISK sender kommandoerne direkte til drevet for at undgå programmøren sidder og får små grønne knopper af at skrive OPEN 15,8,15 og PRINT'e kommandoen ud til stream 15 for sluttelig at CLOSE stream 15.
Datasetteordrene er kompatible med standard turboerne og indeholder kommandoerne KIAD, SAVE, VERIFY og AUDIO, der viser båndsignalerne på skærmen.
ILOAD kommandoen bruges til at loade et program, når det er totalbackuppet. Med denne kommando kommer du tilbage i programmet det sted, du var, da du savede. Det vil sige, at du altså kan fortsætte dit spil på samme sted - uden at skulle starte forfra!

Konklusion

Alt i alt er Power et virkelig godt cartridge, der er et virkelig godt bud til sine 695 kr. Faktisk er Power et stort hestehoved foran sin konkurrent The Final Cartridge med hensyn til printerudvalget, med MPS802 som det ypperste eksempel.
Hvis du har et motherboard, er der ingen tvivl om hvad du bør vælge. Final har endnu ikke fungeret på noget motherboard, det har Power til gengæld. Men det er stadigvæk en god ide, at checke dit motherboard af, mod Poweren inden der investeres.
Eneste problem med Poweren er, at jeg er blevet ret så glad for det. Det bliver ikke let at skille sig af med igen.

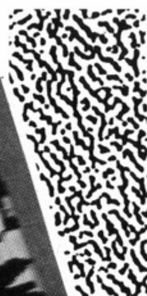
Morten Strunge Nielsen



Et tryk på cartridgets knap, og du bliver bragt ind i hovedmenuen.

Det er en stor kasse, der hører til det relativt lille Power cartridge.

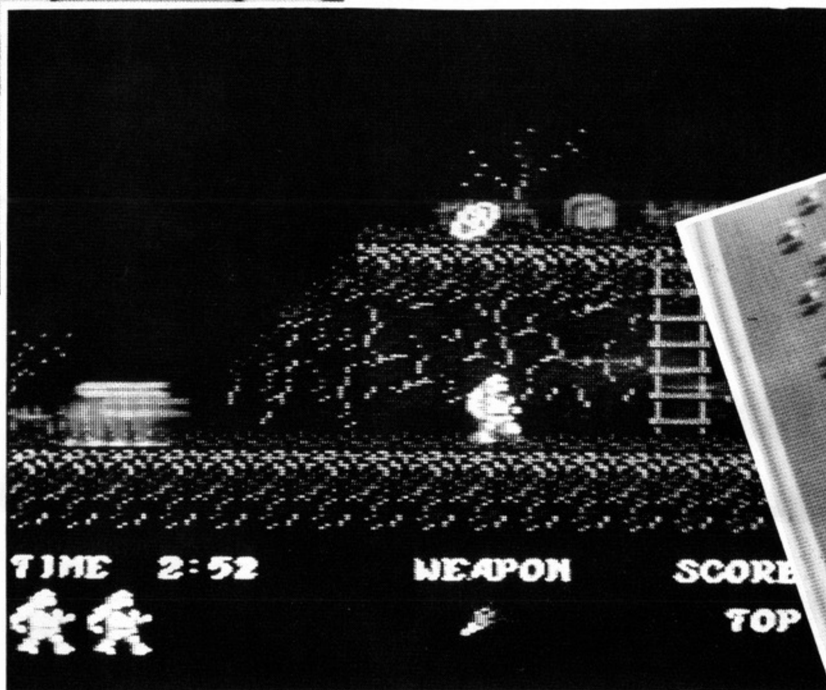




SOFT



Asterix er netop kommet, men er allerede oppe på en 8. plads.



Ghosts'n Goblins holder stand. En klar vinder...

Alleykat brager deropad. Hewsons bud på en Number One! Eller tæt på, i hvert fald.

Til højre:

Sådan ser det ud, når der skal tæskes russere. Green Baret ligger stadig pænt på listen!

Rasmus Kirkegård Kristiansen har endnu en gang været ude at lege med tal - med sig hjem havde han Danmarks tungeste hitliste over mest købte spil. What's up, doc? Lad ham bringe en briefing...

Landet over har computer efter computer ventet på resultaterne. Nu er de her - SOFT HITS, hvad går op og hvad går ned. Slaget er endnu en gang dystet om titlen som Danmarks mest solgte spil. Kampen var brav, men Ghosts 'n Goblins beholdt sin gule førertrøje fra sidste liste - også selvom Hewson åndede stærkt i nakken med sine to newcomers, Iridis Alpha og Alleykat.

Alleykat er action, så det giver genlyd. Og ingen tvivl om, at spøgelserne på Ghosts 'n Goblins blodige kirkegård vil høre mere til Alleykat.

Ellers cykler det dernedaf med Super Cycle, Green Baret, Miami Vice og Dragons Lair. For slet ikke at tale om Asterix, som et år senere end lovet endelig er dukket op på computerskærmene i de små hjem.

Green Baret har det stærkt - still going strong mens han smadrer russere på stribe. En anden af gengangerne på listen er kutteklædte Bomb Jack, Elites svar på bombemanden fra Gladsaxe. Bomb Jack flyver hastigt nedad, men han har også ligget med i liga i hele seks måneder nu!

Nederst på Top 25 er Best of Beyond smuttet ind. Her er en pakke med de bedste af Beyonds spil til et spils pris - og glade ansigter hos anmelderholdet, den er stensikker.

64'er listen kører bare. Og Amstrad, Spectrum plus C16. Det hele er der check på, men Samantha er ved at flytte seng. Kun Spectrum-ejerne har åbenbart ikke fået lysterne styret endnu, men også her går det sløjt for damen. Ned fra en klar numero uno til en sjok hos Speccy - synd for frøken Fox og hendes vovede afklædningsnummer pr. dataskærm.

Dan Dare, tegneseriehelt og Virgins modstykke til Dynamite Dan, er en klar favorit hos Amstrad-ejere. Han er "pilot of the future" og får sin sag for i et af de hotte games lige nu på Amsie. Go' ting, som Bøv sagde det forleden.

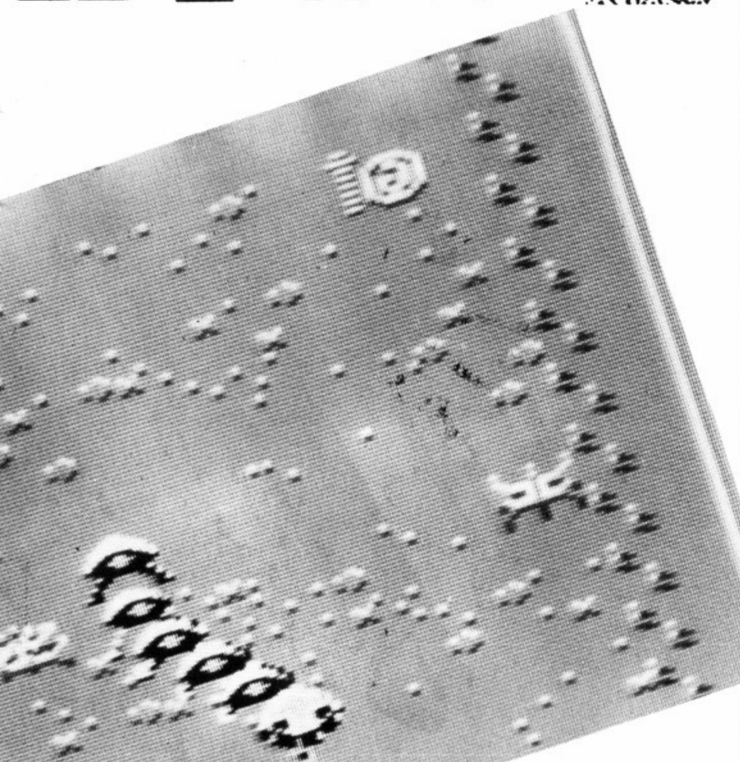
Såvidt så godt. Og hermed slut på transmissionen af de dugaktuelle hot hits. De varmeste, fedeste, bedste, vildeste, hotteste, klareste og allermest fænofantastiske - du finder dem på SOFT HITS, Danmarks førende hitliste over de mest købte computerspil. Den mest omfattende bitliste, den brandvarmeste hotliste.

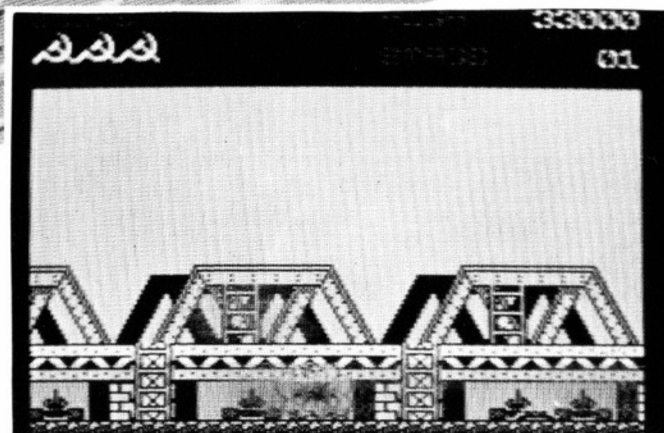
Deres udsendte, Mr. Sunshine, er tilbage med pennen og sin magiske talmaskine allerede i næste nummer. Indtil da - hvis du troede, Kim Sportssnakker eller Jønne Mylius havde check på det med hitlisterne, tog du helt 100% fejl. Navnet er...

Rasmus Kirkegård Kristiansen



HITS





ENGLAND TOP 10:

1 (-)	Super Cycle	Epyx/US Gold
2 (-)	Dan Dare	Virgin
3 (-)	Dragons Lair	Software Projects
4 (-)	Speed King	Mastertronic
5 (-)	Go for Gold	Americana (US Gold)
6 (5)	Thrust	Firebird
7 (-)	Kane	Mastertronic
8 (-)	Ghosts 'n Goblins	Elite
9 (-)	Knight Rider	Ocean
10 (-)	ACE	Cascade

TOP 25 - de bedstsælgende spil i Danmark netop nu

1 (1)	Ghosts 'n Goblins	Elite
2 (-)	Alleykat	Hewson
3 (-)	Iridis Alpha	Llamasoft/Hewson
4 (-)	Super Cycle	Epyx/US Gold
5 (11)	Green Baret	Ocean
6 (-)	Miami Vice	Ocean
7 (-)	Dragons Lair	Software Projects
8 (-)	Asterix	Melbourne House
9 (-)	Dan Dare	Virgin
10 (-)	Parallax	Ocean
11 (-)	Knight Rider	Ocean
12 (-)	Silent Service	Microprose
13 (-)	Room 10	CRL
14 (-)	Jack The Nipper	Gremlin Graphics
15 (3)	Bomb Jack	Elite
16 (-)	Strike Force Harrier	Mirrorsoft
17 (-)	Mission AD	Odin
18 (22)	Equinox	Mikrogen
19 (-)	Power Play	Arcana
20 (-)	Olympiad 86	Atlantis
21 (-)	Nomad	Ocean
22 (25)	Mission Elevator	Euro Gold
23 (-)	Ninja Master	Firebird
24 (21)	Cauldron II	Palace Software
25 (-)	Best of Beyond	Beyond

COMMODORE 64 TOP TI:

1 (2)	Ghosts 'n Goblins	Elite
2 (-)	Alleykat	Hewson
3 (-)	Iridis Alpha	Llamasoft/Hewson
4 (-)	Super Cycle	Epyx/US Gold
5 (-)	Miami Vice	Ocean
6 (-)	Green Baret	Ocean
7 (-)	Asterix	Melbourne House
8 (-)	Parallax	Ocean
9 (-)	Dragons Lair	Software Projects
10 (-)	Silent Service	Microprose

AMSTRAD TOP 10:

1 (-)	Dan Dare	Virgin
2 (-)	Knight Rider	Ocean
3 (-)	Olympiad 86	Atlantis
4 (1)	Ghosts 'n Goblins	Elite
5 (-)	Ninja Master	Firebird
6 (4)	Bomb Jack	Elite
7 (-)	Space Shuttle	Activision
8 (-)	Cauldron II	Palace Software
9 (-)	Starstrike II	Realtime
10 (-)	Power Play	Arcana

SPECTRUM TOP 5:

1 (-)	Way of The Tiger	Gremlin Graphics
2 (-)	Green Baret	Ocean
3 (-)	Stainless Steel	Mikrogen
4 (5)	Equinox	Mikrogen
5 (1)	Samantha Fox Strip Poker	Martech

C16 TOP 5:

1 (-)	Yie Ar Kung Fu	Imagine
2 (-)	European Games	Tynesoft
3 (4)	Bomb Jack	Elite
4 (-)	Monty on the Run	Gremlin Graphics
5 (3)	Commando	Elite

Gør-det-selv ADVENTURE 2

"SOFT" er tilbage med andet og sidste afsnit af programmeringsskolen "Sådan laver du dine egne adventures selv". Lær alle teknikkerne og få det gratis, medfølgende adventure...

Adventures, du kan lave selv. Det var temaet på programskolen i sidste "SOFT", og her fortsætter vi, hvor vi slap. Som lovet er der i dette nummer et komplet demo-adventure i stil med dem, du selv kan lave, og det er naturligvis PÅ DANSK!

Det er et færdigt eventyr-spil, som du selv kan bygge videre på og gøre endnu mere spændende. Eller du kan fjerne handlinen og bruge skelettet til selv at lægge din helt egen handling ind.

I det specielle SOFT-adventure er du kommet ind på vores redaktionskontorer og skal finde det bortkomne layout til næste nummer af bladet. Du kan gå rundt i hele bygningen, der er opbygget præcis som i virkeligheden, og du kan møde nogle af de ansatte. Der er mange forhindringer og problemer, du skal forcere, før det nye nummer af "SOFT" er sikkert på vej til trykkeriet.

Når du taster programmet ind

Der er i vores danske adventuretutor brugt danske tegn, men har du ikke dem på din maskine, ændrer du følgende bogstaver til disse bogstavkombinationer overalt i teksten, de måtte dukke op:

Å = AA
Ø = DE
Æ = AE
å = aa
ø = oe
æ = ae

For at programmet skal kunne bruges generelt, er det skrevet i standard MicroSoft Basic med et meget begrænset brug af kommandoer. Programmet er derfor fuldt køreklar til bl.a. Amstrads hjemmecomputere CPC464/664/6128. Til Commodore 64/128/16 skal der kun ændres en enkelt linie. Spectrum er derimod i denne sammenhæng noget vanskeligere at have med at gøre. - Men mere om det senere.

Programmets sprogfortolker bruger to danske ord, "ØST" og "LÆS", indeholdende danske karakterer. Hvis du ikke har dansk karaktersæt, kan du enten omdefinere et par karakterer eller erstatte "Ø"-et med et nul og omskrive "LÆS" (linie 1400, 1410 & 1990) til "LAES".

Amstrad

Programmet går ud fra, at maskinen kører med 40 tegn pr. linie, men da alle Amstrad's hjemmecomputere har mulighed for en 80 karakterer mode, vil det efter vor mening være forkert ikke at udnytte muligheden. For at omjustere programmet til 80 tegn, indsættes blot nedenstående to linier i listningen: "15 MODE 2" & "30 LET LINIE=80".

Commodore

Commodoremaskinerne har ingen Basic-kommando til at rense skærmen og nulstille markørpositionen. I et mere standard Basic gøres dette med en simpel "CLS" instruktion, men på Commodores bruges en speciel skærmkode. Derfor skal linie 240 i listningen ændres til: "240 PRINT" (SHIFT CLR/HOME)".

Spectrum

Med Spectrum løber man desværre ind i nogle slemme kompatibilitetsproblemer. Spectrum'en var en af de første hjemmecomputere på markedet og har bl.a. derfor sin egen, på nogle områder, noget specielle Basic. Vi erfarede desværre, at dens strengbehandling nu er så meget ud af trit med den almindelige standards og dermed også Amstrad- og Commodores, at det må anses for umuligt at lave et basicadventure til maskinen, hvis programmet samtidig skal kunne køre på mere "almindelige" computere.

For at løse dette problem fandt vi hurtigt ud af, at der måtte laves en helt speciel version af programmet til Spectrum. Men da vi ikke kan fylde det halve blad med adventurelistninger, vil kun Amstrad/Commodore versionen blive vist. Har du en Spectrum 48K computer og har glædet dig til at spille adventuret, kan en speciel Spectrum version fås færdig på bånd for 35 kr. (Husk endelig at oplyse afsenderadressen), ved bestilling hos "Palle Arentoft, Emilsgave 119, 4130 Viby Sj."

Programmets opbygning

Ved programmering af adventures er der især tale om to hovedprogramdele: Data og Styreprogram. Fra **linie 1950 og fremefter** ligger alle adventurets data. Når programmet bliver sat igang, læses disse data ind i variabler (Linie 10-200). Vi vil nu kort gennemgå de enkelte data's betydning.

Kommandoer

I alle adventures bruges der en sprogfortolker, som arbejder med et vist antal genkendelige kommandoer. I dette adventure arbejdes der med et ordforråd på 15 kommandoer, som læses ind i en dimensioneret strengvariabel ved navn ORDRE$ (Linie 60-70). Denne strengvariabel virker så senere som en slags ordretabel, som programmet bruger til at checke, om den enkelte ordre er legal.

Objekter

Der indgår 6 objekter i dette adventure, og til hver af disse kræves der data til at oplyse programmet om følgende tre ting.

1) En præsentationstekst for objektet, der fortæller, hvad objektet er. Se f.eks. teksten i linie 2020 "det bortkomne LAY-OUT til soft". Vær opmærksom på, at programmet automatisk indsætter et "Du ser" foran teksten, når den udskrives (Linie 280-310).

2) Selve navnet på objektet. F.eks. "LAY-OUT" i linie 2020. Dette navn bruges til at fortælle programmet, hvilket objekt der arbejdes med.

3) Placeringen af objektet. Hvert objekt er placeret i en bestemt location. Det tilhørende locationnummer skal naturligvis også oplyses til programmet.

For at overføre disse tre oplysninger til styre-programmet bruges to variabler.

Variablen PLACERING(n) indeholder informationen om, hvilket rum objektet er i. Altså PLACERING(1) er lig placeringen for objekt nr. 1 ("LAY-OUT"), PLACERING(2) er lig placeringen for objekt nr. 2 ("SEDDEL") etc.

Variablen OBJEKT$(n,x) indeholder både objektets navn og præsentationsteksten. Hvis "x" er lig 1, vil variablen returnere præsentationsteksten for objekt nr. "n". Hvis "x" derimod er lig 2, vil selve navnet på objekt nr. "n" blive returneret.

Hvert objekt har således sit nummer. Nummeret har ingen indflydelse på selve adventuret, men hjælper styreprogrammet til nemt at kunne hente oplysninger om det enkelte objekts status.

Locationtekst

Ved alle locations i et adventure skal der udskrives en tekst, som fortæller spilleren, hvor han befinder sig. Denne tekst skal ligeledes befinde sig i en dimensioneret strengvariabel. Teksten bliver læst ind i variablen TEKST$(n), som ved brug vil returnere teksten for location nr. "n". Indlæsningsrutinen er i øvrigt opbygget så smart, at teksten kan være op til 255 karakterer lang (Linie 110-170). Ved tekster, som fylder mere end datalinie, er der nemlig i data'et adderet et "-".

Retningsdata

Hvordan man laver retningsdata til adventuret, blev beskrevet i sid-



ste nummer. Retningsdata'erne placeres i variablen STED(1,e), hvor "1" er nummeret på rummet og "e" er lig hvilken af retningerne "NORD, SYD, ØST og VEST", der checkes. E.g. STED(10,1) vil returnere retningsdata'et for location nr. 10, mod nord og STED(10,2) vil returnere retningsdata'et for location nr. 10, mod SYD etc.

HAVES$
I det øjeblik, spilleren tager et objekt, vil variablen PLACERING(n) være lig nul, samtidig med at HAVES$(n) vil få kopieret dets navn fra OBJEKT$(n,2). Læg mærke til, at et objekt på denne måde altid vil have det samme nummer, hvadenten objektet findes i en location, eller spilleren bærer rundt på det.

Styreprogrammet
Fra linie 250-1940 befinder selve hovedprogrammet sig. Linie 260-390 varetager den første opgave. Denne del af programmet sørger for at udprinte tekst til locations, udskrive præsentationsteksten til objekter og oplyse spilleren om, hvilke retninger han kan gå i.
Linie 400-620 foretager så input fra tastaturet, laver alle karakterer om til store, fjerner ulovlige mellemrum og deler input i kommando- og evt. parameterdel etc.
Resten af styreprogrammet består af smårutiner for de enkelte kommandoer. Nogle af disse kommandoer virker forskelligt, alt efter hvilken location spilleren befinder sig i o.s.v.. Derfor er flere linier specielt rettet mod netop dette adventure. Hvis du selv vil starte forfra og lave dit eget adventure, skal linier som f.eks. 370-390, 690-700, 1120, 1160-1180 etc., enten helt fjernes, eller ændres.
Det var så desværre slut på vores adventure miniserie. Vi håber, at du nu har fået mod på at gå i gang med at lave dine egen adventures, eller måske blot bygge lidt ekstra ovenpå vores Soft adventure. Hvis du vil videre i adventurernes software-verden, kan du låne/købe flere bøger om dette spændende emne.
God adventure fornøjelse

Morten Christensen
og Palle Arentoft

Kort over "SOFT"-kontorerne.

AMSTRAD COMMODORE

```
10 REM SOFT ADVENTURE
20 RESTORE:PRINT:PRINT "VENT ET ØJEBLIK."
30 LET LINIE=40: REM SÆT VARIABLEN "LINIE" TIL COMPUTERNS LINIELÆNGDE
40 HOBJEKT=6:DIM HAVES$(HOBJEKT)
50 LET HORDRE=15:LET HLOCATION=23
60 REM INDLÆS ORDRE-TABEL
70 DIM ORDRE$(HORDRE):FOR LOOP=1 TO HORDRE:READ ORDRE$(LOOP):NEXT LOOP
80 REM INDLÆS OBJEKTER.
90 DIM OBJEKT$(HOBJEKT,2):DIM PLACERING(HOBJEKT):FOR LOOP =1 TO HOBJEKT
100 READ OBJEKT$(LOOP,1),OBJEKT$(LOOP,2),PLACERING(LOOP):NEXT LOOP
110 REM INDLÆS LOCATION TEKST.
120 DIM TEKST$(HLOCATION):FOR LOOP=1 TO HLOCATION
130 READ TEKST$(LOOP): IF RIGHT$(TEKST$(LOOP),1)<>"-" THEN GOTO 170
140 LET TEKST$(LOOP)=LEFT$(TEKST$(LOOP),LEN(TEKST$(LOOP))-1)
150 READ MORE$:LET TEKST$(LOOP)=TEKST$(LOOP)+MORE$
160 IF RIGHT$(MORE$,1)="-" THEN GOTO 140
170 NEXT LOOP
180 REM INDLÆS DATA TIL LOCATIONS.
190 DIM STED(HLOCATION,4):FOR LOOP=1 TO HLOCATION:FOR EXITS=1 TO 4
200 READ STED(LOOP,EXITS):NEXT EXITS:NEXT LOOP
210 REM SÆT STARTPOSITION (LOCATION NR. 10.)
220 LET LOCATION=10
230 REM  PA COMMODORE SKAL "CLS" ERSTATTES MED "PRINT (SHIFT CLR/HOME)"
240 CLS:REM CLEAR SCREEN
250 REM HOVEDPROGRAM
260 REM FORETAGER TESTATURINPUT, ANALYSER INDTASTNING & FINDER KOMMANDO.
270 LET UDSKREVET=0:PRINT:PRINT "Du er ";TEKST$(LOCATION);".":PRINT
280 FOR LOOP=1 TO HOBJEKT:IF PLACERING(LOOP)<>LOCATION THEN GOTO 310
290 IF UDSKREVET=1 THEN PRINT ", ";OBJEKT$(LOOP,1);:GOTO 310
300 PRINT "Du kan se ";OBJEKT$(LOOP,1);:LET UDSKREVET=1
310 NEXT LOOP:IF UDSKREVET=1 THEN PRINT
320 PRINT "Du kan gå : ";
330 IF STED(LOCATION,1)<>0 THEN PRINT"NORD ";
340 IF STED(LOCATION,2)<>0 THEN PRINT"SYD  ";
350 IF STED(LOCATION,3)<>0 THEN PRINT"ØST  ";
360 IF STED(LOCATION,4)<>0 THEN PRINT"VEST ";
370 IF LOCATION=3  THEN PRINT "NED ";
380 IF LOCATION=12 THEN PRINT "OP  ";
390 IF LOCATION=23 THEN PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 1530:REM HUNDEN KOMMER
400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Hvad nu? : ";: INPUT INDTAST$
410 LET STRENG$="":LET SPACE=0:IF INDTAST$="" THEN GOTO 250: REM ERROR
420 REM FJERN ULOVLIGE TEGN OG EKSTRA SPACE'S.
430 FOR LOOP=1 TO LEN(INDTAST$):LET A=ASC(MID$(INDTAST$,LOOP,1))
440 IF A>96 THEN LET A=A-32
450 IF A=32 AND LAST=32 THEN GOTO 470
460 LET LAST=A:LET STRENG$=STRENG$+CHR$(A):IF A=32 THEN LET SPACE=32
470 NEXT LOOP:IF LAST=32 THEN LET STRENG$=LEFT$(STRENG$,LEN(STRENG$)-1)
480 REM UNDERSØG INDTASTNINGER
490 IF SPACE=0 THEN LET KOMMANDO$=STRENG$:LET FORMAT=0:GOTO 570
500 IF STRENG$="" THEN GOTO 250 : REM ERROR
510 REM FIND ET SPACE I STRENGEN OG OPDEL VARIABLEN I TO.
520 FOR LOOP=2 TO LEN(STRENG$):IF MID$(STRENG$,LOOP,1)<>" " THEN GOTO 560
530 REM DEL STRENG
540 LET KOMMANDO$=LEFT$(STRENG$,LOOP-1):LET FORMAT=1
550 LET PARAMETER$=MID$(STRENG$,LOOP+1,LEN(STRENG$)-LOOP):GOTO 570
560 NEXT LOOP:PRINT "ERROR":GOTO 250
570 REM CHECK FOR LEGAL KOMMANDO.
580 FOR LOOP=1 TO HORDRE
590 IF ORDRE$(LOOP)=KOMMANDO$ THEN LET ORDRE=LOOP: GOTO 640
600 NEXT LOOP
610 PRINT "Jeg forstår desværre ikke ordet '";kommando$;"'"
620 PRINT "Prøv andre kommandoer.":PRINT:GOTO 250: REM FORFRA
630 REM  UDFØRSEL AF KOMMANDO
640 IF FORMAT=1 THEN GOTO 1000 : REM HOP FØLGENDE KOMMANDOER OVER.
650 REM  KOMMANDOER UDEN PARAMETER.
660 REM NORD
670 IF KOMMANDO$<>"NORD" THEN GOTO 730
680 LET VAR = STED(LOCATION,1): IF VAR=0 THEN GOTO 1890: REM ERROR
690 IF LOCATION<>1 OR (LOCATION=1 AND STATUS(2)=1) THEN GOTO 710
700 PRINT "Sekretæren vil ikke lade dig gå ind.":GOTO 250: REM FORFRA
710 LET LOCATION=LOCATION+VAR:LET STATUS(1)=0:GOTO 1910
720 REM SYD
730 IF KOMMANDO$<>"SYD" THEN GOTO 770
740 LET VAR = STED(LOCATION,2): IF VAR=0 THEN GOTO 1890: REM ERROR
750 LET LOCATION=LOCATION+VAR:LET STATUS(1)=0:GOTO 1910
760 REM ØST
770 IF KOMMANDO$<>"ØST" THEN GOTO 810
780 LET VAR = STED(LOCATION,3): IF VAR=0 THEN GOTO 1890: REM ERROR
790 LET LOCATION=LOCATION+VAR:GOTO 1910
800 REM VEST
810 IF KOMMANDO$<>"VEST" THEN GOTO 850
820 LET VAR = STED(LOCATION,4): IF VAR=0 THEN GOTO 1890: REM ERROR
830 LET LOCATION=LOCATION+VAR:GOTO 1910
840 REM  OP
850 IF KOMMANDO$<>"OP"  THEN GOTO 890
860 IF LOCATION<>12 THEN GOTO 1890: REM ERROR
870 LET LOCATION=3 :GOTO 1910
880 REM  NED
890 IF KOMMANDO$<>"NED" THEN GOTO 930
900 IF LOCATION<>3  THEN GOTO 1890: REM ERROR
910 LET LOCATION=12:GOTO 1910
920 REM BAGAGE
930 IF KOMMANDO$<>"BAGAGE" THEN GOTO 980
940 PRINT "DU BÆRER PA FØLGENDE BAGAGE :"
950 FOR LOOP=1 TO HOBJEKT: IF HAVES$(LOOP)<>"" THEN PRINT HAVES$(LOOP)
960 NEXT LOOP:PRINT: GOTO 250: REM FORFRA
970 REM KIK
980 IF KOMMANDO$="KIK" THEN PRINT:GOTO 1930: REM TEGN STREG OG FORFRA
990 PRINT "SYNTAX ERROR - Denne kommando kræver et parameter":GOTO 250
1000 REM KOMMANDOER MED PARAMETER.
1010 REM TAG
1020 IF KOMMANDO$<>"TAG" THEN GOTO 1110
1030 FOR LOOP=1 TO HOBJEKT:IF PARAMETER$=OBJEKT$(LOOP,2) THEN GOTO 1050
1040 NEXT LOOP: PRINT "Objektet eksisterer ikke !!!":GOTO 250:REM FORFRA
1050 IF PLACERING(LOOP)=0 THEN GOTO 1900:REM ERROR
1060 IF PLACERING(LOOP)=LOCATION THEN GOTO 1080
1070 PRINT "Objektet befinder sig ikke på denne location !!!":GOTO 250
1080 LET HAVES$(LOOP)=OBJEKT$(LOOP,2):PRINT "Du tager objektet."
1090 LET PLACERING(LOOP)=0:GOTO 250: REM FORFRA
1100 REM SMID
1110 IF KOMMANDO$<>"SMID" THEN GOTO 1200
1120 IF HAVES$(5)="KOP KAFFE" AND PARAMETER$="KOP KAFFE" THEN GOTO 1160
1130 FOR LOOP=1 TO HOBJEKT: IF PARAMETER$<>HAVES$(LOOP) THEN GOTO 1150
1140 LET PLACERING(LOOP)=LOCATION:LET HAVES$(LOOP)="":GOTO 250:REM FORFRA
1150 NEXT LOOP: PRINT "Du bærer ikke på objektet":GOTO 250: REM FORFRA
1160 IF LOCATION<>1 THEN GOTO 1130: REM SMID OBJEKT
1170 PRINT "Sekretæren ser glad ud og siger at du godt må gå ind på"
1180 PRINT "direktørens kontor nu.":LET STATUS(2)=1:HAVES$(5)="":GOTO 250
1190 REM TRYK
1200 IF KOMMANDO$<>"TRYK" THEN GOTO 1410
1210 IF LOCATION<>22 THEN GOTO 1890: REM ERROR
1220 IF PARAMETER$="GRØN KNAP" AND HAVES$(6)="" THEN GOTO 1380
1230 IF PARAMETER$="GRØN KNAP" AND HAVES$(1)="" THEN GOTO 1800:REM ERROR
1240 IF PARAMETER$="GRØN KNAP" THEN GOTO 1350
1250 IF PARAMETER$<>"RØD KNAP" THEN GOTO 1890
1260 PRINT
1270 IF HAVES$(1)<>"LAY-OUT" THEN GOTO 1310
1280 PRINT "Trykkerimaskinen er sat i destroy mode og griber derfor fat"
1290 PRINT "lay-out, som den river i tusinde stykker."
1300 PRINT "Du er FYRET.":PRINT:END
1310 PRINT "Trykkerimaskinen er sat i destroy mode og prøver derfor at"
1320 PRINT "få fat i dit lay-out, men da du ikke har dette i besiddelse"
1330 PRINT "snupper maskinen dig istedet og laver dig til kannibalbøffer."
1340 PRINT "Du er DØD.":PRINT:END
1350 PRINT "Trykkerimaskinen trykker Soft i tusindevis af eksemplarer."
1360 PRINT "Du har klaret opgaven og kan regne med et par kroners bonus."
1370 PRINT "SLUT.":PRINT:END
1380 PRINT "Trykkerimaskinen starter og udsender en supersonisk lyd, som,"
1390 PRINT "da du ikke har høreværn på, dræber dig. Du er meget DØD.":END
1400 REM LÆS
1410 IF KOMMANDO$<>"LÆS" THEN GOTO 1470
1420 IF HAVES$(2)="" OR PARAMETER$<>"SEDDEL" THEN GOTO 1890
1430 PRINT "På sedlen står der følgende :":PRINT:PRINT
1440 PRINT "Husk at få bladet til trykkeriet i tide, drys.":PRINT
1450 PRINT "koden er : SOFT01912833":PRINT:PRINT:GOTO 250
1460 REM INDTAST
1470 IF KOMMANDO$<>"INDTAST" THEN GOTO 1630
1480 IF LOCATION<>19 THEN GOTO 1890: REM ERROR
1490 IF PARAMETER$<>"SOFT01912833" THEN GOTO 1510: REM FORKERT KODE
1500 PRINT "Døren åbner sig og du træder ind.":PRINT:LOCATION=20:GOTO 250
1510 PRINT "Intet sker. Det er den forkerte kode."
1520 LET TAL=INT(RND(1)*2+1) :IF TAL<>2 THEN GOTO 250: REM NY CHANCE
1530 IF HAVES$(3)="MADPAKKE" THEN LET HAVES$(3)="":GOTO 1570
1540 PRINT "Vagthunden kommer luntende forbi og ser dig. Den slikker sig"
1550 PRINT "om munden. En komplet handlingsbeskrivelse vil være umulig. -"
1560 PRINT "Kort sagt så æder hunden dig. Du er DØD.":PRINT:END
1570 PRINT "Vagthunden kommer luntende forbi og for øje på dig. Den"
1580 PRINT "slikker sig om munden. Den er altid sulten."
1590 PRINT "Heldigvis har du en dejlig madpakke på dig. Du smider den."
1600 IF LOCATION<>23 THEN GOTO 250: REM FORFRA
1610 PRINT "Derefter skynder du dig at gå NORD":LET LOCATION=21:GOTO 250
1620 REM ÅBEN
1630 IF KOMMANDO$<>"ÅBEN" THEN GOTO 1750
1640 IF LOCATION=8 AND PARAMETER$="BIL"  THEN GOTO 1720: REM ÅBEN BIL
1650 IF LOCATION=18 AND PARAMETER$="VANDHANE" THEN GOTO 1680:REM VANDHANE
1660 GOTO 1890:REM ERROR
1670 REM VANDHANE
1680 PRINT "Du åbner for vandhanen. Låsemekanismen er desværre rustet op"
1690 PRINT "så vandet strømmer ud, og da det ikke kan stoppes, over-"
1700 PRINT "svømmes hele etagen efterhånden med vand. Du er FYRET.":END
1710 REM BIL
1720 IF HAVES$(4)="" THEN PRINT "Du har ingen nøgler":GOTO 250
1730 PRINT "Du åbner bildøren og stiger ind.":LET STATUS(1)=1:GOTO 400
1740 REM START
1750 IF KOMMANDO$<>"START" THEN GOTO 1880
1760 IF LOCATION=8 AND PARAMETER$="BIL" AND STATUS(1)=1 THEN GOTO 1840
1770 IF LOCATION=14 AND PARAMETER$="FOTOKOPI MASKINE"THEN GOTO 1800
1780 GOTO 1890: REM ERROR
1790 REM TOILET
1800 IF HAVES$(1)="" THEN PRINT "Du behøver lay-out materiale.":GOTO 250
1810 PRINT "Maskinen er i stykker, men da du alligevel starter den,"
1820 PRINT "brænder den sammen og reducerer dit lay-out til kulstøv."
1830 PRINT "Du er FYRET.":END
1840 REM BIL
1850 PRINT "Bilen starter og du kører hen til en parkeringsplads, hvor"
1860 PRINT "du stiger ud.":LET LOCATION=21:GOTO 250: REM FORFRA
1870 REM FEJL
1880 PRINT "PARAMETER ERROR":LET FORMAT=0:GOTO 650
1890 REM FEJLMELDING
1900 PRINT "Det kan du ikke !!!":GOTO 250: REM FORFRA
1910 REM SUBRUTINE TIL RETNINGER
1920 PRINT "Du går ";kommando$:PRINT
1930 REM SÆTTER EN STREG PA LINIEN
1940 FOR LOOP=1 TO LINIE:PRINT "-";:NEXT LOOP:PRINT:GOTO 250
1950 REM *******************************************************
1960 REM DATA TIL ADVENTURET
1970 REM ORDRE TABEL            (15 DATA)
1980 DATA "NORD","SYD","ØST","VEST","OP","NED","BAGAGE","KIK"
1990 DATA "TAG","SMID","TRYK","LÆS","INDTAST","ÅBEN","START"
2000 REM OBJEKT TABEL           (06 DATA)
2010 REM FORMAT : OBJEKTTEKST,OBJEKT,PLACERING
2020 DATA "det bortkomne LAY-OUT til Soft","LAY-OUT",2
2030 DATA "en SEDDEL med overskriften 'VIGTIGT'","SEDDEL",6
2040 DATA "en gammel MADPAKKE","MADPAKKE",11
2050 DATA "Leif Bombergs BILNØGLER","BILNØGLER",4
2060 DATA "en dejlig varm KOP KAFFE","KOP KAFFE",15
2070 DATA "et par HØREVÆRN, mærket 'PÅBUDT'","HØREVÆRN",20
2080 REM TEKSTDATA TIL LOCATIONS
2090 REM 1
2100 DATA "i receptionen. Der sidder en hårdtarbejdende sekretær ved -"
2110 DATA "et skrivebord omgivet af utallige telefoner, som ringer uafbrudt"
2120 REM 2
2130 DATA "på redaktionen. Det er her forlages blade bliver lavet -"
2140 DATA "Her sidder Ivan Sølvason, redaktøren for Commodorebladet -"
2150 DATA "COMputer ved sin 128D og arbejder med nogle nye -"
2160 DATA "programmer. Radaktørerne for Ny elektronik og Soft er ikke -"
2170 DATA "til stede for øjeblikket"
2180 REM 3
2190 DATA "ved en trappe afsats. En dør vender ud mod gaden (Vest)"
2200 REM 4
2210 DATA "inde på Lief Bombergs kontor. Han sidder og laver noget tekst-"
2220 DATA "behandlingsarbejde til Alt om Data på sin PC'er"
2230 REM 5
2240 DATA "i en entre'. På væggen hænger der noget af de ansattes overtøj"
2250 REM 6
2260 DATA "på direktøren, Klaus Nordfelds kontor. Han er ikke til -"
2270 DATA "stede for øjeblikket. - Måske har han efterladt en besked"
2280 REM 7
2290 DATA "i gården. Mod vest er der en indgang til huset"
2300 REM 8
2310 DATA "ude på gaden. Der holder en aflåst bil her"
2320 REM 9
2330 DATA "i pakkerummet, hvor forlages blade bliver lastet"
2340 REM 10
2350 DATA "på Store Kongensgade 72, i København. Bilerne suser forbi. -"
2360 DATA "Lige overfor dig er der en låst dør. En pil peger mod øst"
2370 REM 11
2380 DATA "i frokost-stuen. Soft's redaktør, Rasmus K. Kristiansen, -"
2390 DATA "sidder og spiser båndsalat med dressing"
2400 REM 12
2410 DATA "i lageret, hvor forlagets gamle bladę opbevares. Har du -"
2420 DATA "dem alle sammen ? Hvis ikke så ring på Tlf (01)912833"
2430 REM 13
2440 DATA "i en gang"
```

```
2450 REM 14
2460 DATA "i et lille rum med en FOTOKOPI MASKINE. Den virke nok ikke"
2470 REM 15
2480 DATA "i et minikøkken, som bliver brugt som kafferum. Der er en -"
2490 DATA "dejlig duft af nylavet kaffe"
2500 REM 16
2510 DATA "i en gang"
2520 REM 17
2530 DATA "i en gang"
2540 REM 18
2550 DATA "på toilettet. Du kan se en gammel VANDHANE med et rustent -"
2560 DATA "håndtag. Er du tørstig ?"
2570 REM 19
2580 DATA "foran trykkeriet .Du ser en ståldør med kodelås. På døren står -"
2590 DATA "der følgende : 'INDTAST KODE'"
2600 REM 20
2610 DATA "på trykkeriet's kontor. En seddel på en opslagstavle siger : -"
2620 DATA "deadline for indlevering af lay-out snart overskredet"
2630 REM 21
2640 DATA "på en stor parkeringsplads. Mod syd høres hunde der gør"
2650 REM 22
2660 DATA "i et stort lokale med store offset-maskiner. PÅ den nærmest -"
2670 DATA "maskine sidder to knapper - En RØD KNAP og en GRØN KNAP"
2680 REM 23
2690 DATA "ved siden af et hundehus. På hundehuset hænger der et -"
2700 DATA "skilt, som siger : 'PAS PÅ, VAGTHUNDEN BIDER'"
2710 REM RETNINGSDATA TIL LOCATIONS
2720 REM FORMAT : 6 LOCATIONS a NORD,SYD,ØST,VEST
2730 DATA 5,1,4,12,-1,1,2,0,-1,0,0,7,0,0,0,-2,0,0,2,-4,0,-5,0,0
2740 DATA 0,1,0,-2,-1,0,0,2,0,3,0,0,0,0,-2,0,0,0,1,0,-3,0,0,-1
2750 DATA 1,0,-12,4,0,-1,0,0,0,0,0,1,0,1,-1,0,-1,1,-4,0,-1,0,0,0
2760 DATA 0,2,0,0,0,2,0,-1,-2,2,0,0,-2,0,0,0,-2,0,0,0
```

SKEMA OVER VARIABLER:

LINIE	Bruges til at fortælle programmet, hvor mange karakterer der kan være på en linie. Se linie 30 og 1920.
HORDRE	Antal kommandoer brugt af adventuret. I dette program 15.
ORDRE$(x)	Navnet på ordre nr. 1-15.
HOBJEKT	Antal objekter brugt i eventyrspillet. I dette program 6 i alt.
OBJEKT$(n,x)	Objektets præsentationstekst (x=1) og kendeord (x=2) og kendeord (x=2), samt nummer (n).
PLACERING(n)	Er lig den location, som det enkelte objekt er placeret i.
HAVES$(n)	Indikerer om spilleren har taget et objekt.
HLOCATION	Hvor mange locations der er i adventure't. I dette program 23.
TEKST$(1)	Præsentationsteksten for hver location.
MORE$	Læser ekstra tekstdata til locations, hvis teksten slutter med et "-"-tegn.
STED(1,e)	Fortæller programmet hvilke retninger spilleren kan gå i.
LOCATION	Er lig nummeret på den location som spilleren befinder sig i.
VAR	Checker om spilleren kan gå i en given retning.
UDSKREVET	Sørger for at programmet kun udprinter "Du kan se" en gang.
INDTAST$	Til input og behandling af indtastninger.
STRENG$	Bruges til at behandle indtastninger liggende i INDTAST$.
SPACE	Er lig 32 hvis der forekommer mellemrum i indtastningen.
A	Karakteren som programmet undersøger fra indtastningen.
LAST	Den sidste karakter i STRENG$.
FORMAT	Er lig "1" hvis der er et prarameter til kommandoen, ellers "0".
KOMMANDO$	Teksten før mellemrummet.
PARAMETER$	Teksten efter et evt. mellemrum.
STATUS(x)	Indikerer om spilleren har udført en bestemt handling.
TAL	Bliver sat lig et tilfældigt tal, 1 eller 2, som afgør om vagthunden kommer.
LOOP, EXITS	Gennemløbsvariabler til FOR-NEXT løkker.

Ørkenræs!

Tobruk maj 1942. Efter flere måneders indædt kamp i den nordafrikanske ørken havde de britiske og Commonwealth tropperne indtaget og forsvaret Tobruk.

Som du antagelig ikke vil vide fra historietimerne, var Tobruk ganske simpelt nøglen til hele Middelhavsstrategien og af vital betydning ved forsyningerne til ørkenkrigen. Med Aksetropperne trykket helt tilbage til Gazala, begyndte en fantastisk operation, hvis ende skulle blive et kolonormt minebælte bestående af over 500.000 miner. Minebæltet ville strække sig helt fra Gazala til Bir Hachieim. Da Rommels offensiv startede, manglede de allierede stadig at nedlægge ca. 250.000 miner. Aksemagternes plan var ganske simpelt at bryde igennem Gazala-linien, generobre Tobruk og tvinge de allierede tilbage til Ægypten igen.
I starten af juli samme år kunne Rommel fejre sin sejr.

Spillet Tobruk

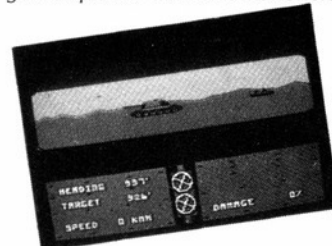
Efter denne omgang knastørre historie er vi nu nået frem til morskaben. Grunden til dette belærende stykke historie (kom ikke og sig, at "SOFT" ikke er en nyttig del af dit uddannelsesforløb) er, at historien om Tobruk har dannet baggrund for en computersimulation. Simulationen stammer fra PSS's Wargamer serie, der ser det som et af sine mål at lægge sig så tæt op af virkeligheden som det er praktisk muligt.
I "Tobruk" computersimulationen går du ind i rollen som feltmarskal Rommel med start i de kritiske maj-dage. Der står ti divisioner af det afrikanske korps, italienske tanks og tropper til din rådighed. Kan du gentage Rommels kunststykke, nu her 44 år senere og med en Amstrad som fortæller?

Klar til start

Når programmet langt om længe er kørt ind i din Amstrad, (det fylder faktisk næsten hele båndsiden) er alt klar tilstart.
Efter indledningsmenuen, der blandt andet byder på et og to spillers game, hvor en-spillers valget sætter dig i Rommels sted, og to-spillers gamet lægger slagsmålet om, hvem, der skal spille hvem, ud til de to spillere.
Vil du imidlertid ordne ærterne helt gennemført, bestiller du et specialkabel hjem fra PSS og plugger to Amstrads op mod hinanden. Når du så loader programmet, der ligger på båndets anden side, ind i begge Amstrad'erne, har du og din kammeret en virkelig proff. simulation klar. Nu kan I ikke se hinandens tropper, før de bumper ind i hinanden!!!! I sidder nemlig ved hver sin Amstrad, hooked op til hinanden, og spiller det samme spil. Sej ide, PSS.

Selve simulationen

Tobruk er bygget op omkring en landkort, hvor man kan få et hurtigt overblik over de to stridende magters divisioner. Men samtidig med at Tobruk er en full-blown krigssimulation, er der også inkluderet nogle fede arcadesekvenser, når divisionerne går i kamp. Så kommer du nemlig ned at køre tank. Når tanken er i position, er det bare med at komme ned til maskingeværet eller kanonen for at hamre fjenden ned. Men husk for guds skyld, at maskingeværrereder ikke bider på tanks, og det er lidt for voldsomt at skyde maskingeværsposter ned med kanoner.



Det er virkelig en af de bedre krigssimulationer, vi har haft mellem hænderne her på redaktionen. To-Amstradversionen er også lige i øjet til de ægte fanatikere.
Men selv arcade flipperne skal ikke pive alt for meget over at få Tobruk op på hylden. Tank-delen er faktisk temmelig morsom, men også svær nok til, at der er udfordring. Og både grafik og lyd er, som den slags nu engang skal være.
Så måske du skulle overveje at danse ned til din computerdealer og hente "Tobruk", et program, der kan stå for mange timers fed hjernegymnastik.

Grafik	9
Lyd	8
Ide	10
Kompleksitet	10
Pris/kvalitet	9

Han vandt 375 joystick-handsker!

Henrik fra Hvidovre er nu landskendt som manden, der kysser computere. Han vandt hele 375 joystickvandter i fotokonkurrencen fra sidste "SOFT"...





Henrik



- Henrik, du har vundet på dit blotte ansigt, var den besked, "SOFT" kunne give en 15-årig Hvidovredreng. Han havde, som så mange andre læsere, deltaget i sidste nummers kæmpekonkurrence. Præmien var et helt langt livs forbrug af joystickhandsker, nærmere betegnet 375 stk., alle med navnet på softwarefirmaet Activision skrevet på handskernes overstykke.

Reglerne i konkurrencen var ganske enkle og ligetil: Stil dig op foran et kamera og efterlign anmelder-teamets grimasser, så godt, du kan.

Det væltede ind med fantasifulde fotos, der beviste, at flere af Danmarks joystickfreaks er ligeså gode til ansigtsudtryk som "SOFT"s egne anmelderaber. Hvad siger du til nøden fra Viborg, som tog sin motorsav og gav sig i kast med 128'eren, fordi han fik et dårligt spil? Eller alle dem, der lod sig dingle oppe under loftet?? Jo, ingen skal sige, læserne ikke kan gå vores Soft Check hold i bedene...

"Jeg vil gifte mig med 64'eren"

Dommerkomiteen (Rasmus K. og Morten) faldt på stedet for Henrik Groth Rasmussens utrolige ansigtstræk. Hvis Hvidovre er et loony place, skørt sted, så ved vi nu hvorfor: De har Henrik gående løs på gaderne!

- Når spillet er helt eventyrligt fedt, griber du din vandpistol, styrter hen til den nærmeste bank og plyndrer den under vild råben og skyden (spil er dyre nu om dage). Så køber du spillet og spurter hen til kirken for at gifte Jer, så I kan være sammen til jeres dages ende. Amen.

Ordene er Henriks egne kommentarer til et godt spil. Og for at bevise, at han er vild med 64'eren og gode spil, kysser han under faretruende svingen med joysticket sin C64 på tasterne!

- Når jeg ser et mellemgodt spil, får jeg en smule optiske problemer. Det er egentligt meget godt, men ikke godt nok til, at jeg vil slippe det nye nummer af "SOFT".

De "optiske problemer", Henrik snakker om, er et noget dødt, skeløjet ansigtsudtryk. Lige dagens svar på Kølle-Claus. Og så til årets bundskraber, landets absolut dårligste crap-game:

- Spillet til mit sidste billede er bare så dårligt, at du får lyst til at æde båndet. Men gør du det, finder du ud af, at det smager så dårligt, at du brækker dig vildt og uhæmmet over din computer.

Jo, jo, ham Henrik er så sandelig en ung mand med smagfulde bemærkninger indimellem. Når han ser et dårligt spil, ifører han sig sine mørkeste solbriller. Det gør han for ikke at kunne se det grimme game så tydeligt.

Læg også mærke til Henriks hvide joystick. Det har han ødelagt foroven i bar raseri over det latterligt elendige spil... - men sådan er der jo så meget.

Vi kvitterer for indsatsen med 375 lune handsker til joysticket. Nok til et langt, langt livs forbrug for den gale computergamer fra Hvidovre.

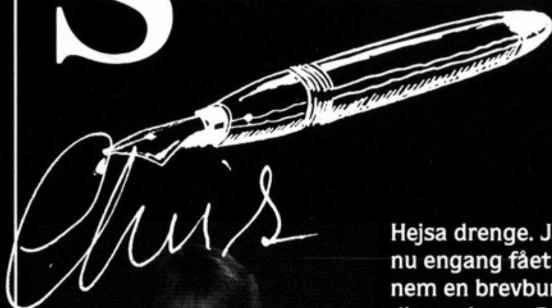
Flink 64'er




```
70 FOR T=49152 TO 49194:READ A
   :POKE T,A
80 CK=CK+A:NEXT T
90 :
100 IF CK<>7032 THEN PRINT"DATA FEJL
    !":STOP
110 :
120 PRINT"(CLR)DATA OK!"
130 PRINT:PRINT
140 INPUT"TEKST ";A$:A$=LEFT$(A$,6)
150 SYS(49152)
160 :
170 FOR T=1 TO LEN(A$)
180 POKE 41847+T,ASC(MID$(A$,T,1))
190 NEXT T
200 :
210 PRINT:END
220 :
230 DATA 169,160,133,252,169,0,133,
    251,160,0,177,251,145,251,230,251,
    208,248
240 DATA 230,252,165,252,201,192,208,
    240,169,54,133,1,160,0,169,32,153,
    120,163
250 DATA 200,192,6,208,248,96
```

Programmerer du på din 64'er, ved du, hvad der sker, hver gang du trykker return efter en kommando. Maskinen svarer READY, prompte og lidt kedeligt.
Nu kan du imidlertid ændre den evindelige READY-sætning, faktisk til en hvilken som helst meddelelse. Der er masser af muligheder. Hvor computeren før skrev READY, kan du nu få den til at skrive, HVA-VE-DU-NU, HEJ SKAT!, GODMORGEN SMUKKE eller måske bare OK, som på nogle andre mærker. Og er du professionel, ændrer du READY til PC'ernes mere officielle "A:".
Selvfølgelig kan du også - hvis det altid er lillebror, der knokler på 64'eren - ændre READY-meddelelsen til noget mere henad "Fuck off, du irriterer mig gnom".
Kun fantatsien sætter grænser.
Og husk: Du kan altid få det oprindelige READY tilbage igen.

Thomas Ravn
Hasselhaven 22
8520 Lystrup





Hejsa drenge. Ja, så har jeg endnu engang fået gravet mig igennem en brevbunke af gigantiske dimensioner. Denne måneds læserpåhit rummer alt fra hadefuld kritik til skøn ros af magasinet her, men et er sikkert og vist: Danmarks tekstbehandlinger og kuglepenne står ikke stille, når det gælder om at skrive til "SOFT".
Christina Perrier, SOFT,
St. Kongensgade 72
1264 København K.



"SOFT" fik ham hooked

Hej Cris.
Jeg er en dreng på cirka 12 år og er ikke normalt nogen læsehest. Men da jeg så fik "SOFT", blev det noget andet. Jeg fyldte år den 29. august og fik spillet "Green Beret" til Commodore 64 på bånd, men den er bare forfærdelig svær. Jeg ville blive meget glad, hvis du kunne få Michael fra Arcade Action Aid til at komme med nogle "pokes", så jeg kan få uendeligt liv og komme længere...
Med venlig hilsen
Hans-Henrik Andersen, Odder.



Hej Hanse.
Du har ret: Green Beret ER svær! Jeg har selv haft pænt med problemer med de russere, så da jeg fik dit brev, tiggede jeg straks Michael fra Arcade-hjælpen om et par pokes. Han har lovet at oppe sig, så hvis han holder ord, skulle der være lidt til spillet med i dette nummers sektion. Hvis ikke... Tja, Det bliver jo værst for Mikie, den snyder.
Og så er det jo iøvrigt ellers positivt, at "SOFT" her kunne få dig til at åbne øjnene for bogstavernes forunderlige verden. Der er aldrig noget forgjort i at være en læsehest, bare du aldrig glemmer computeren og dit joystick midt mellem alle de bøger.
Chris.
PS: Hvad mener du med, at du er CIRKA 12 år? Betyder det, du er 11 eller 13 eller deromkring??



Kode til Ghostbusters

Hej Chris.
Har du en kode til Ghostbusters, så at man kan få måske 1.000.000 eller hvor meget. På forhånd tak.
Hilsen
Thomas Kyster, 10 år, Esbjerg.



Hej Thomas.
Ung læser, gammelt spil. Men det er da iorden. Der er mange cheatmode-koder til spillet, og jeg har bedt Michael hive et par af dem i sin Arcade Action Aid afdeling.
Yours truly,
Chris.



Du lyser op i mit liv!

Elskede Chris.
Jeg bønfalder dig på mine grædende knæ!
Fortæl en stakkels tastaturnarkoman, hvorfor han ikke kan finde flere udlistninger i "SOFT". I startede i det første nummer med fyrre, ja 40! Sidste gang var der kun 5, FEM! tilbage. Det er rystende.
Det er jo kun de forkælede millionærsønner fra Rungsted og andre slumkvarterer, der har råd til at købe (underforstået: tigge, få) de computerspil, dine mænd tester. Min konklusion må desværre blive, at du er det eneste, der kan lyse op i DK's bedste computerblad (bevares, du kan da gøre en hel del. Men programmerne kan du aldrig erstatte). Bare trist, kære Chris.
Kærlig hilsen
Ole Mikkelsen, Fjerritslev.
PS: Ville gerne have sendt en rose, men nu har jeg lukket kuverten.



Kæreste Ole, min egen.
Skøn ide, den med rosen. Hvornår er der nogen, der sender mig en (eller bare en tegning af en så, fyrene herinde er nemlig ikke romantiske nok til at fatte, hvad det går ud på).
Hvor hårdt jeg end prøver, har jeg indset, at jeg ikke kan erstatte programmerne for dem - tastaturnarkomanerne - der absolut VIL sidde og bruge weekend efter weekend på at taste det ene program efter det andet ind i 'putteren. Men OK, måske dit taste-ind-behov hænger sammen med, at "så har du jo næsten lavet dem selv", så i dette nummer har jeg fået Rassie-boy til at give listningerne en lille smule FLERE sider end før. Så har du lidt til dine kolde efterårsdage og grædende knæ, Ole-darling (hvordan kan knæ forøvrigt græde?).
Du snakker også lidt om, at det kun er de forkælede millionærsønner fra Rungsted, som har råd til at købe spil. Jeg vil bare lige sige, at vi altså også er et par millinærDØTRE, der har råd til! Nå spøg til side (big boss har ikke givet mig løn endnu).
Det kan da godt være, spillene er for dyre. Men det er ikke noget, vi kan ændre. Vi kan kun få softwarefirmaerne til at indse, at deres høje priser direkte tvinger folk til at piratkopiere. Og det kan de jo aldrig selv være tjent med. Nå, men tak fordi du ellers holdt en rigtig skatte-dejlig tone i dit brev, der jo ellers var negativt ment. Det elsker jeg dig for, i modsætning til det næste brev her...
Knus og kram,
Christina.



This means WAR!!

"SOFT"!!
I nummer 3 havde I HUGGET et billede fra Zzap af Andrew Braybook!! Jeg troede da, I vidste lidt om copyright, når I er imod crackere?!? I kan jo selv læse, at man ikke må stjæle ting fra Zzap! Jeg synes simpelthen, I kører et rigtigt lorteblad. Det er ikke 30 kr. værd! Man kan jo få Zzap 64 for 11.80 kr. Og så er der farver i, 172 sider i X-mas special! Men jeg håber da, I tør trykke dette, så der er en masse mennesker, der forstår, hvor elendigt "SOFT" er!!!
Jeg synes, I skulle tage jer alvorligt sammen eller lukke butikken, og så lade være med at HUGGE materiale fra andre blade!!! Jeg håber, at folk giver jer en finger snarest, det har I ærligt fortjent!!
Ex-læser:
Michael Svendsen,
Oktobervænget 20, Kolding.
PS: Hvis I ikke tør trykke dette, siger jeg bare helt ærligt SVINDEL.



Cool it, Michael.
Dig skal jeg ikke ud til fest med. Nu må du ta' dig sammen eller se at få et nyt liv. For det første: Hvad bilder du dig ind at skrive, "SOFT" ikke tør trykke kritiske læserbreve. Vi kender kun et blad her i landet, der ikke trykker kritik om sig selv, og det er i hvert fald IKKE "SOFT". Tværtimod er vi vilde med lidt debat her i spalterne.
Men dit ord-gylle kan du godt spare dig. Du er nemlig dårligt orienteret, sonny. Andrew Braybrook fotoet, du henviser

til, er nemlig uden copyright, da det er et udsnit af et stort reklamebillede, der blev sendt ud til samtlige computerblade i forbindelse med lanceringen af nogle nye spil. At vi har brugt det og Zzap også har brugt det, vidner kun om, at Zzap åbenbart ligger på samme høje stade som os. Men HUGGET! Nej, hvis vores venner på Zzap hørte dig sige det, ville de dø af grin.
Zzap, som er et engelsk blad, koster iøvrigt omtrent det samme som "SOFT" i de danske kiosker. Ikke engang englænderne kan købe det til de 11.80, du nævner, men allright, din magiske privatøkonomi skal jeg ikke blande mig i, kid. Bare konstatere, at du helt klart også er MEGET galt afsporet hvad angår prisen på fremmedsprogede datablade.
Surt show, og så har jeg endda været nødt til at sætte kommaerne for dig, fordi din original næsten var kryptisk kodet uden nogen form for grammatik. Er du lidt sinket eller hvad? Måske bare almindeligt TUNG?
Chris.



Up'n Down langs Køge

Der er kommet en flok friske poke's til "Up'n Down" på Commodore 64 og som lovet, skal jeg til at sende spil ud. Derfor bedes følgende henvende sig med adressen og evt. et spilønske efter eget valg: Thomas Søndergård, Sune Bo Nødskov, Michael Madsen.
POKE 3888,128 giver flere points og evigt liv.
POKE 3633,12 gør spillet klart lettere.
POKE 6300,230 er for dem, der kun vil score mange points (flagene bliver ved med at give points).
Og så er der lige et brev fra Morten, der også har en poke...
Chris.

Hej Chris.
Her er poken til Up'n Down:
POKE 20634,173.
Hilsen
Morten Eriksen, Horsens.

Hej Morten.
Jeg kan godt li' korte breve.
Sender spil.
Mvh.
Chris.



Mangler en mus

Hej Chris.
Allerførst tak for et godt blad. Og så til mine spørgsmål:
1 - Jeg har et program, der hedder Datex Mouse, men mangler en mus. Hvad koster den og hvor kan jeg få den?
2 - Kan man få spil, der kun er til C128?
Hilsen
Brian Nielsen, Hedehusene.



Hej Brian.
Skam dig - You naughty boy, you naughty boy! Du ved jo godt, at kopierede programmer er forbudt, og odds taler for, at dit Datex program er en kopi, hvis ikke du har musen. Det sælges nemlig kun med mus, slemme dreng.
Nå, men mus kan du få fra 525 kroner (Universal Import) og opefter. Jeg kan især anbefale NCE-musen fra Magnafon, der godtnok er lidt dyrere. Du kan bestille musene hos din forhandler.
Om der er spil kun til C128? Ja, det er der da. De fleste 128-programmer er seriøse, men Commodore har da selv udviklet nogle spil kun til 128-mode, og fra bl.a. CRL har vi fået en ren C128-udgave af spillet "Rocky Horror Show". Alt det kan også bestilles hos din lokale datashop.
Hilsen
Chris.



Tom og pigerne

Hej Chris.
Mit navn er Thomas Frandsen og jeg synes, det er vældig rart at se piger i computerverdenen. "SOFT" er mit yndlingsblad.
Med venlig hilsen
Thomas Frandsen, Maribo.



Hej Thomas.
Jeg kan nu bedre li' at se fyre i computerverdenen.
Med venlig hilsen
Chris.



Cut the crappy pics!

Til "SOFT".
Lad os blive fri for de barnlige billeder af spilanmelderne. Jeg føler mig hensat til en børnehave, hver gang jeg ser disse billeder, som ikke fandtes i bladet, da jeg tegnede abonnement.
Med venlig hilsen
Tage Grosen, Ringkøbing.



Kære Tage.
Det er helt fint, at du har din egen mening. Men de fleste læsere kan li' billederne, fordi det er nemt og hurtigt på en anmelders ansigtsudtryk at se, om han er fan af spillet eller ej. Og børnehave. Well...
Jeg er bange for, Claus føler sig stødt nu. Nej, sig det er løgn. Han er på vej til Ringkøbing nu med sin store kølle. Du må hellere gemme dig godt, Tage.
Nu!!
Chris.



Mere tøj af. Nu!

Hej Chris.
Jeg er en dreng på 15, som har et problem med Samantha Fox. Når jeg har vundet eet stykke tøj af hende 6 gange, vil hun ikke smide mere (snøft), fordi spillet stopper!!
Da jeg synes det er direkte snyd, tænkte jeg, at du måske kunne hjælpe.
På forhånd tak.
Anders Petersen, Støvring.



Nådada, Andersboy.
Den kære Samantha vil nok ikke af med kludene! Eller er du ved at blive utålmodig? Min version af damens strip-sjov kører også kun til seks stykker tøj, men jeg synes nu, problemet er til at leve med. Ærlig talt, så er jeg ikke helt så opsat på at se en anden pige uden tøj, hvis du forstår, hvad jeg mener. Jeg kan imidlertid godt se problemets størrelse for dig, Anders. Jeg mener, her har du siddet og slået damen i poker, og så vil hun sørendunsme ikke vise sine saftige detaljer! Snyd!
Desværre har min udgave den samme begrænsning, men hvorvidt det er et landsdækkende "Sam"-problem, tør jeg ikke kunne sige. Desværre. Og den der sidste sætning med, om jeg måske kan hjælpe, vil jeg ikke svare på her i fuld offentlighed. Det er en lidt for direkte opfordring, Anders, så lad os bare sige at jeg ligesom Samantha-pigen holder mig til at smide maksimalt seks stykker tøj. Pr. spil.
Kærlig hilsen
Chrissy.



Was ist MS-DOS?

Hej Chris.
Jeg synes, "SOFT" er et overfedt blad.
Jeg har hørt så meget om noget, der hedder MS-DOS. Jeg har bl.a. hørt, at det kan lave programmer om. F.eks. Commodore til Amstrad. Er det rigtigt, og kan det så også lave Apple om til Commodore, måske med et andet program?
Kan man godt sende Apple-programmer ind til "SOFT".
Med venlig hilsen
Ian Pedersen, Hillerød.



Hi there, Ian.
MS-DOS er et operativsystem for IBM-kompatible og altså ikke et konverteringsprogram. Det, du nok har misforstået, er, at omkring 100 forskellige større mærker kører MS-DOS og altså derfor kan "snakke" sammen.
Rasmus Kirkegård Kristiansen skrev i sin tid fra USA om en hardwareudvidelse, så C64 kunne køre Apple-software. Men det omvendte har vi aldrig hørt om. Desværre.
Ja, du kan da godt sende dine Apple II programmer ind til "SOFT". Vi trykker dem ikke, for vi er kun for Amstrad, Spectrum og Commodore, men det er da muligt, der bliver plads til et godt Apple-program i et af vores søsterblade. Det kan jo give op til 1000 kroner skattefrit.
Venligst,
Chris.



Sådan er dit anmelderteam

Hej Chris.
Jeg synes, I laver et OVERLÆKKERT blad. Mine egne favoritspil er alle former for elevator- og kamp-spil.
Jeres anmelderteam er udmærket, men hvor bliver min favorit - Rasmus - af? I har ikke brugt ham de sidste gange, det er helt forkert!
Henrik er også god, men hvorfor har han altid en plet på blusen? Claus er god nok, men Ernst og Morten er bare "yt"... Christian er sikkert skør i bolden, så behold bare ham.
Det bedste ved bladet er: Arcade Action Aid, spilanmeldelserne og så selvfølgelig Soft Mail!
Thomas Søndergaard,
Haderslev.



Hej Thomas.
Jeg er vild med den måde, du får flettet "selvfølgelig" ind i din sidste linie. Flot! Og tak for alle de pæne ord.
Hvorfor Rasmus Kirkegård Kristiansen aldrig anmelder spil? Det gør han da også, bare ikke på Soft Check holdet. Istedet skriver han artikler, lange spiltest og laver interviews. Og oveni er manden jo travlt optaget med at være chefredaktør for os herinde - check selv på side 3!
Henrik har en kronisk plet på sin bluse, fordi han stadig savler.
Claus er jeg også glad for, men jeg kan ikke gi' dig ret i din kritik af Morten. Er han virkelig så dårlig at have på holdet?
Gi' mig en briefing på deres personlighed.
Hej,
Chris.

Elite-nødråb

Hej Chris.
Dette brev kan godt kaldes et desperat nødråb.
Jeg har originalversionen af "Elite" på bånd. Jeg købte senere C1570-drevet og brugte dette til at save min position. Nu ligger landet sådan, at jeg og en god ven er kommet temmeligt langt - Dangerous og 112000 kredits.
Så skete der det, at jeg besluttede mig for at rydde op på mine disketter med hjælp fra "dir squeeze"-programmet, som ligger på demodisken.
Jeg satte min disk med bl.a. Elite-pos i og bad om at kompakte og sortere navnene på disken Programmet gik derefter ned. Jeg bad forskrækket om directory -- ingen filer og 206 blocks free!
Måske var det praktisk for dig at vide, at uheldet skete på en C64 med The Final Cartridge tilsluttet.
Kort sagt: HJÆLP mig, og du skal få et kys på kinden til jul. Jeg vil blive ubeskrivelig glad, hvis du og dine eksperter kan hjælpe mig.
Med venlig hilsen
John Reinhold Mikkelsen, 17 år, Hvidovregade 37c st. mf., 2650 Hvidovre.



Hej John.
Det er enormt ærgerligt, men jeg må nok gå glip af et kys i denne omgang. Synd, for jeg tror nu, vi to kunne ha' haft nogle muligheder sammen. Desværre er jeg ikke lige diskeksperten, og gutterne herinde ryster på hovedet, når jeg spørger dem om dit problem.
Måske andre kan hjælpe?
Der er måske stadig en chance for det kys, John!
Din,
Christina.



Pige eller dame?

Hej Chris.
Du bad om en kommentar i nummer fire - det får du så: Virker som en glad pige (dame om du vil), men med en god viden om dit fag.
Min mening om det "nye " SOFT: Alletiders, bliv ved med det!
Jan Hansen, Silkeborg.



Tak for de pæne ord, Jan.
Du må stadig godt kalde mig pige, det andet der lyder da som en gammel moster (eller hvad syn's du?). Mit fag er altså også lidt mere end bare data, you know.
Men tak.
Kærligst,
Christina.



Elevator-poke til Stanley!

Hej Chris.
Jeres blad er helt sikkert det bedste i Danmark, men jeg synes, der er for lidt spiltests, for dem, jeg selv bedst kan lide.
Jeg vil blive meget glad, hvis du kunne finde et poke til Mission Elevator.
Hilsen
Stanley Bundgård, Hadsund.



Hej Stanley.
Lad mig først rose dit navn. Det er der sørme stil over. Og tak også for at du synes, vi er de bedste her i landet.
Dit poke har jeg ikke lige i hovedet, meeen... Hvis een af læserne er hurtig, KUNNE det jo være, jeg kunne grave et spil frem og smide det ud til ham - jeg har jo præsteret den slags før, Stanley.
Lad os se i næste nummer!
Kærlig hilsen
Chris.



Flere til at taste ind, please

Hej "SOFT".
Det er noget lort, der ikke er flere programmer til at taste ind. Det hedder da "SOFT". Skær lidt ned på spilanmeldelserne og lidt ned på PULS og lad os få nogle flere programmer, gerne til flere maskiner end de tre, I har.
Hilsen
Henning Andersen, Bramming.
PS: Har I noget imod Samantha Fox? Det lyder sådan.



Hej Henning.
Det er stærkt, du også gider give dit besyv med i debatten om flere eller færre programlistninger her i bladet. Det er der nemlig vild uenighed om, bl.a. henviser en anden læser til det samme som dig: Nemlig at bladet hedder "SOFT". Han mener bare, det jo må stå for SOFTware-anmeldelser og vil ha' skåret ned i listningerne. Men sådan er der jo så meget.
Så vidt jeg ved, er ingen på redaktionen sur på "Sam". Snarere tværtimod, burde jeg sige...
Chrissy.



Hvad bilder Kølle-Claus sig ind???

Søde Christina.
For det første skal det bemærkes at den stil, I er begyndt at holde bladet i, er intet mindre end fremragende. Specielt Arcade Action Aid har jeg meget fornøjelse af.
Det eneste, jeg kan klage over, er "læsernes egne programmer". Hvis man bare een gang har prøvet et købespil til 39.85, er læsernes lal lige til skraldespanden.
Hvem var det iøvrigt, der ville have billederne væk fra anmeldelserne? Helt vildt. Billederne giver vejledning.
Og hvorfor synes så mange, at "SOFT" bruger for meget plads på anmeldelser? Bladet hedder vel ikke "SOFT" for ingenting.
Lige til sidst: Hvad f..... bilder ham kølle-Claus sig ind, at give "Critical Mass" 8 i grafik?!? Det spil har den flotteste drejning af et objekt på skærmen, jeg nogensinde har set.
Enten er Claus MEGET kritisk, eller også tog han fejl og så Licens-familien på TV istedet for at kigge på sin monitor.
Ellers tak for nogle humoristiske anmeldelser.
Aggerholm, Farum.



Hej Agger.
Dit brev rører ved nogle væsentlige ting, nemlig spørgsmålet om flere eller færre udlistninger. Her er der jo andre, der skriver, at "SOFT" betyder, der skal være mere til at taste ind.
Du virker ikke barnlig, men alligevel kan du li' holdets fotos. Det er stærkt nok. En dag må du love mig at skrive dit fornavn, ikke? ellers må vi andre jo også til kun at kalde os med efternavn. Kan du ikke se det for dig: "Kølle-Leth-Jeppesen" (Claus hedder Leth-Jeppesen til efternavn).
1000 knus,
Perrier.

SuperSoft

Commodore 64
Amstrad
Commodore 16

39^95
udsalg
incl. moms

Firebird er en helt ny serie fremragende lavpris computerspil, hvor kvalitet og spilleglæde er i en klasse for sig selv. Læs hvad den kritiske engelske presse skrev:

Thrust: "Hvis du vil have et brilliant spil til en meget lav pris, så smut hen og køb Thrust. Du vil spille hele natten".

Zzap

Galaxibirds: "For to tyvere er det et fund".

Zzap

Harvey Headbanger: "Alt i alt et fremragende spil".

C+VG

Collapse: "Jeg elsker det! Et af de bedste!"

Zzap

og sådan kunne vi blive ved. Find din SuperSoft forhandler i listen, drøn ned og se alle 30 Firebird titler, det er "hot stuff".



By	Navn	Adresse
Aalborg	Knud Engsig A/S	Bispensgade 7
	Nordjysk EDB Center	Østeraagade 27
	Nørregade Foto	Nørregade 18
	Vejgård Foto	Vejgaard Torv 1
Aalborg SV	Bilka	Hobrovej 450
Allerød	Allerød Boghandel	M.D. Madsensvej 8
	Allerød Foto	Amtsvej 10
Bjerringbro	Barklins Boghandel	Storegade 7
Bogense	Ehlerts Boghandel	Østergade 10
Brenderup	Brenderup Boghandel	Stationsvej 30
Esbjerg	Anva	Torvet
Fredericia	Bang P. Bøger	Gothersgade 11
Frederikshavn	Dam Foto	Danmarksgade 49
Frederiksværk	Sandner Foto	Nørregade 26
Greve Strand	Bilka	Centervej – Hundige
Grindsted	Jettes Foto	Vesterbrogade 5
Haderslev	Haderslev Mønthandel	Torvet 12
Hadsund	Dam Foto	Butikstorvet
	Lorentz Nielsens Bogh.	Storegade 14
Hellerup	Refflings Foto	Strandvejen 155
Helsinge	Schwartz Bøger	Østergade 17-19
Helsingør	Bo-El Data	Sct. Olaigade 47
Herning	ASG Foto	Bredgade 15 A
	Herning Elektronik & Data	Silkeborgvej 13
	OBS!	Merkurvej 1
Hillerød	Toftes Boghandel	Slotsgade 22
Holbæk	Hagner Foto	Ahlgade 26
Holstebro	Computer Shoppen	Hafnia Hus
	H. Thomsens Bogh.	Nørregade 13
Horsens	Midtgaard Radio	Blumersgade 8
Ikast	Clausen Foto	Strøget 10
Ishøj	Bilka	Lilletorv 1
	Ishøj Boghandel	Ishøj Bycenter
Kolding	Fotohuset	Thonbogade 11
	Fotomagasinet	Østergade 11
	Kolding Lyd & Dia	Jernbanegade 32
Korsør	Halskov Boghandel	Halskovvej 1
København K	Nyboder Boghandel	St. Kongensgade 114
	Photografica	Skindergade 41
København NV	NV Foto	Frederiksborgvej 84
København V	Betafon Radio I/S	Istedgade 79
København Ø	Mibola Mikrodata	Østerbrogade 117
Lemvig	Vestjysk Fotocenter	Vestergade 3
Lyngby	B.O. Bøger	Lyngby Storcenter
	Magasin	Lyngby Hovedgade 43
Mariager	Mariager Boghandel	Fuglesangsgade 4
Middelfart	Audio-Line	Algade 77
Nordborg	Nordborg Boghandel	Storegade 5
Nyborg	Nyborg Foto	Nørregade 11
Nykøbing F.	M.B. Foto	Torvet 5
Nykøbing M.	Dam Foto	Vestergade 4
Nærum	Nærum Foto	Nærum Venge Torv
Nørresundby	OBS!	Loftbrovej 1
Odense	Bilka	Niels Borhs Alle 150
	Magasin	Vestergade 18-22
Odense C	B.O. Bøger	Kongensgade 37
	Garand Data ApS	Vindegade 110
Odense SØ	OBS!	Rosengaardscentret
Randers	Center Foto	Slotscentret
	OBS!	Merkurvej 53, Paderup
Ringe	Fjord Nielsen Bogh.	Kirkepladsen 2
Ringkøbing	Bollerups Boghandel	Nygade 12
	N.P. Holm Bøger	Algade 16
Ringsted	Ahrent Flensborg	Skt. Hansgade 9
Roskilde	Reidl Foto	Algade 27
Rødovre	B.O. Bøger	Rødovre Centrum 116
Rønne	Bornholm Musikcenter	St. Torvegade 59
Skive	Chr. Richardt Foto	Nørregade 16
Skjern	P.W. Bøger	Østergade 13
Struer	K.S. Foto	Kirkegade 5
Støvring	Datamata	Storhøjvej 26
Svendborg	Lutzens Boghandel	Møllergade 18
Thisted	Dam Foto	Frederiksgade 8
Valby	Beco Dan	Kløverbladsgade 7
Vejen	Leg og Data	Korsgade 12
Vejle	Byskov Foto	Nørregade 24
Viborg	Jacobi Foto	Sct. Mathiasg. 40-42
	Vestergade Foto	Vestergade 4
Vojens	P.J. Schmidt	Vestergade 14
Vordingborg	Distributøren	Jernbanegade 3
Åbenrå	B. Bojesens Bogh.	Ramsherred 28
	L. Munchow	Ramsherred 13
Åbybro	Høghs Radio	Østergade 24
Århus C	Computerbutikken	Vestergade 58
Århus V	Bilka	Agerøvej – Tilst

dsp 01-11 32 83

64'er TURBOS



Hurtigloader-moduler til disk og tape har oplevet et stort boom på det seneste. engelske Robcom har udgivet i alt fem moduler - 10, 20, 30, 40, 50, med 10'eren som den billigste. Med dem kan du klart forbedre din 64'ers noget mangelfulde BASIC. Her får du nemlig mange nye og spændende kommandoer. Oven i købet med op til 10 gange hurtigere load/save fra bånd, og 5 gange hurtigere load fra disk. På siden af hvert modul er der placeret en resetknap, som kan aktiveres med et enkelt tryk. Med modulerne følger selvfølgelig en manual, dog kun på engelsk (desværre), og et "azimuth-bånd". Med dette bånd, kan du finjustere din datasettes tonehoved, så du undgår fremtidige "Load Errors". Med det indbyggede toolkit, får du 16 nye kommandoer, og lad mig nævne i flæng (Fig. 1):

FIG. 1	
SET:	Sætter skærmfarven. I stedet for at skrive POKE 53280, X: POKE 53281, Y, skriver du blot SET X,Y.
SHOW:	Viser alle Robcom's kommandoer.
PLIST:	Skærmen renses først, så listes programmet indtil skærmen er fyldt, og fortsætter først når du trykker på RETURN.
FLOPPY:	Ændrer devicenummeret på diskstationen fra 8 til 9, eller omvendt.
TRACE:	Viser den del af et BASIC program der lige nu bliver udført.
DEL:	Deleter i BASIC fra et linienummer til andet.
OLD:	Henter et BASIC program tilbage efter NEW eller reset.
FIND:	Finder en bestemt streng eler udtryk i BASIC programmer.
AUTO:	Sætter AUTOmatisk linienummer. F.eks. AUTO 10. Nu kommer der hver gang der trykkes retum på en BASIC linie, et nyt linienummer med et spring på 10.
RENUM:	Renummererer BASIC programmer med valgfrit interval.
HELP:	Hvis du er i knibe med at finde en fejl i dit BASIC program, skriver du blot HELP, og hjælpen er på vej.

Robcom's moduler har også indbygget DOS kommandoer, så du f.eks. kan nøjes med .N:A,XX. Disketten bliver nu formatteret med navnet A, og ID nummeret XX. Funktionstasterne er forprogrammerede med nogle af de mest anvendte kommandoer, som LIST osv.

TURBO 10, 40 og 50'eren har foruden de mange kommandoer også Centronics printerinterface for ikke-commodore printere. Alt hvad du behøver er et standard Centronics kabel. Ved hjælp af CENT, plus de nødvendige data, får du nu mulighed for alle ASCII udprintninger. Derudover er der en COPY-funktion, hvor du kan kopiere fra disk til disk, disk til bånd, og omvendt. Diskprogrammer i to dele, kan også uden problemer lægges over på tape.

Turbo modulerne 10-50 indeholder TILSAMMEN alle disse herlige kommandoer, mens 50'eren har alle disse alene. Smart træk, for hvis du kun har en båndoptager, hvad skal man så bruge en disk-fast-loader til, og omvendt. Turbo 20'eren er noget for sig selv. Den har nemlig en maskinkodemonitor, med mulighed for assemblerprogrammering, samt meget andet - hele 32 kommandoer er til din rådighed, så selv den professionelle bruger må føle sig tilfreds. Her er også et smart lille trick, men yderst nyttigt - Du kan nemlig lægge monitoren, hvor du vil i hukommelsen. Du kan f.eks. skrive:

.O 8000

Monitoren ligger nu i hukommelsen fra $8000 til $8fff. Hvis den så "ligger i vejen" for et eller andet, så skriver vi bare en ny adresse, og vupti! ligger monitoren hvor vi vil have den.

Her er der virkelig smæk for pengene, og det må være en oplagt julegave i disse tider. En 64 ejer med et Robcom modul vil ikke blive snydt - det garanterer vi for. Og til priser mellem 395 og 595 kr. er et Robcom modul, noger der udfylder nogle af de katastrofle huller i 64'erens egen BASIC.

Import: Supersoft tlf. nr. 06 - 19 30 31.

Christian Martensen

Årets håndfaste julegave-ideer!

Danmarks premiere

QuickShot®



Quickshot II TURBO Luxus Joystick

I den kendte joystick serie er der kommet et nyt skud på stammen, der sætter nye standarder for holdbarhed og stil.
Med i købet får du:
Sportsdesignet hård plastik konstruktion.
Seks microswitches der sikrer nøjagtighed.
Ultra-følsomme fire-knapper, der begge har "auto-fire" mulighed.
Fire store sugekopper, der får joysticket til at stå fast!
Quickshot II TURBO er alt hvad et joystick skal være!

pro ACE



169,-

pro ACE har et rigtigt ergonomisk design, og er let at bevæge, så du ikke bliver træt i fingrene af at spille. Fireknappen passer både til venstre og højre hånd, og der følger 1.5 meter ledning med. Der er 6 måneders garanti på pro ACE, og den kan bruges på følgende computere: Commodore, Atari, Amstrad, Amiga og MSX.

micro Ace



189,-

micro ACE er et af de mest nøjagtige joysticks du overhovedet kan få! 8 microswitches sikrer dine bevægelser total akkuratesse. Designet er fuldendt, og heller ikke micro ACE bliver du træt af at holde på. micro ACE leveres også med 6 måneders garanti. micro ACE virker på følgende computere: Commodore, Atari, Amstrad, Amiga og MSX.

Professional



289,-

Professional er svaret på dine joystickdrømme. En nøjagtig kopi af de joysticks, du kender fra spillehallerne, bare bedre! Hurtig respons på alle bevægelser sikres af microswitches. 2 måneders garanti. Professional virker på følgende computere: Commodore, Atari, Amstrad, Amiga og MSX.

Elite



198,-

Elite er et joystick i et helt nyt design, med en central fireknap og et ergonomisk håndtag. Indbyggede microswitches for præcision. 6 måneders garanti på Elite-joysticken, men du får aldrig brug for den!
Elite virker med: Commodore, Atari, Amstrad, Amiga og MSX.

Kun salg til forhandlere!

Nærmeste angives på tlf. 01 42 30 00.

Importør:

OVERGÅRD ANDERSEN A/S

Dampfærgevej 32 2100 Kbh. Ø Telefon: 01 42 30 00 Telex: 22982 Anders DK.

Se joystickene hos følgende forhandlere:

Magasin, Kvickly, OBS-Lavpris, FONA, Merlin FOTO samt alle landets førende fotohandlere, boghandlere og computerforretninger.

Light Race

AMSTRAD

Dette TRON lignende program er beregnet for to spillere. Når programmet startes op, får man mulighed for at vælge spillerfarve, samt indtaste sit navn. Derefter starter spillet som varer i 60 sekunder. Under spillet gives der point på flg. måde:

1: En spiller modtager 10 point, hvis den anden spiller fejler. En spiller kan fejle på flg. måde:

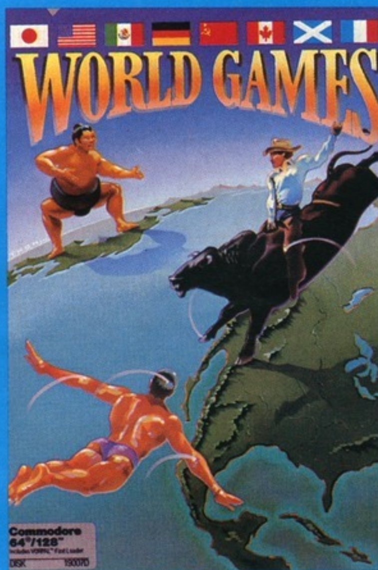
1: Kører ind i kantrammen.
2: Kører ind i sin egen hale.
3: Kører ind i modspillerens hale.
4: Rammer en prik på skærmen der ikke blinker. Disse prikker er forhindringer, så længe de ikke blinker. Hvis prikkerne blinker kan man til gengæld æde dem, hvilket giver et point.

Adam Dickmeiss

```
50 ENT -1,3,1,2,2,0,1,4,-1,2
60 ENT -2,10,1,1,1,-10,1
70 ENV 1,1,15,1,15,-1,1
80 ENT -3,10,4,1,10,-4,1
90 ENT -4,100,-1,1
100 ENV 2,1,15,1,15,-1,1
110 DATA 30,220,1,30,180,1,320,200,-1,32
4,204,1,310,20,-1,330,20,1,20,20,1,630,3
50,-1,30,200,1,606,200,-1
120 DATA 250,200,1,390,200,-1,20,20,1,62
0,20,-1,620,210,-1,620,190,-1
130 DATA -1
140 a1$="Player 1":a2$="Player 2":f1=6:f
2=2
150 GOSUB 730
160 RESTORE
170 MODE 0:INK 7,15:INK 6,18:INK 4,22:IN
K 5,24,25
180 Tid=160:sc1=0:sc2=0
190 INK 9,7:spis=7:CLS:MOVE 0,2:DRAW tid
*4-4,2,7:LOCATE 2,1:PEN 5:PRINT "** LAZE
R CYCLES **":INK 0,0:PAPER 0:PEN 6:PRINT
 "PL 1:        PL 2:"
200 INK 2,F1:INK 3,F2:GOSUB 1180
210 BORDER 0:GOSUB 1190
220 READ x1:IF x1=-1 THEN RESTORE:GOTO 2
20
230 READ y1,xdir1,x2,y2,xdir2
240 ydir1=0:ydir2=0
250 PLOT 0,8,5:DRAW 639,8,5:DRAW 639,360
,5:DRAW 0,360,5:DRAW 0,8,5:EI:EVERY 50 G
OSUB 550
260 FOR e=1 TO 10:PLOT 10+RND*620,10+RND
*340,9:DRAWR 3,0:DRAWR 0,3:DRAWR -3,0:DR
AWR 0,-3:NEXT
270 PLOT x1,y1,2:DRAWR xdir1*30,0:PLOT x
2,y2,3:DRAWR xdir2*30,0:SOUND 1,100,50,7
,0,2:FOR f=1 TO 1000:NEXT
280 PLOT x1,y1,2:DRAWR xdir1*30,0,0:PLOT
 x2,y2,3:DRAWR xdir2*30,0,0
290 PLOT x1,y1,2
300 PLOT x2,y2,3
310 x1=x1+xdir1*4:y1=y1+ydir1*2
320 x2=x2+xdir2*4:y2=y2+ydir2*2
330 IF TEST(x1,y1)()0 THEN 450
340 IF TEST(x2,y2)()0 THEN 490
350 IF INKEY(8)=0 THEN xdir2=-1:ydir2=0
360 IF INKEY(1)=0 THEN xdir2=1:ydir2=0
370 IF INKEY(0)=0 THEN ydir2=1:xdir2=0
380 IF INKEY(2)=0 THEN ydir2=-1:xdir2=0
390 IF INKEY(71)=0 THEN ydir1=-1:xdir1=0
400 IF INKEY(69)=0 THEN ydir1=1:xdir1=0
410 IF INKEY(63)=0 THEN xdir1=-1:ydir1=0
420 IF INKEY(62)=0 THEN xdir1=1:ydir1=0

430 IF tid)0 THEN 290
440 GOTO 640
450 IF spis)7 AND TEST(x1,y1)=9 THEN 120
0
460 DI:INK 0,f1:BORDER f1:GOSUB 530:INK
0,0:BORDER 0:FOR F=F1 TO F1+26:s=f-(26 A
ND f)26):INK 2,s:SOUND 135,s*2,7,5,0,0,7
:NEXT F
470 sc2=sc2+10
480 GOTO 190
490 IF spis)7 AND TEST(x2,y2)=9 THEN 121
0
500 DI:INK 0,f2:BORDER f2:GOSUB 530:INK
0,0:BORDER 0:FOR F=F2 TO F2+26:s=f-(26 A
ND f)26):INK 3,s:SOUND 135,s*2,7,5,0,0,7
:NEXT F
510 sc1=sc1+10
520 GOTO 190
530 FOR f=100 TO 500 STEP 20:SOUND 1,f,2
,7,0,0,0:NEXT f
540 RETURN
550 TID=TID-1:PLOT TID*4,2,0
560 IF spis=7 THEN 610
570 spis=spis-1:INK 9,spis,spis+1
580 IF spis)7 THEN SOUND 2,spis*20,99,5,
0,3:RETURN
590 SOUND 2,10,50,6,0,3
600 INK 9,5:RETURN
610 IF RND)0.08 THEN SOUND 2,tid*5,99,3,
0,1:RETURN
620 spis=21:GOTO 570
630 RETURN
640 DI:a=REMAIN(0)
650 LOCATE 6,6:PEN 6:PRINT "Game over"
660 LOCATE 3,10:PEN 1:IF sc1=sc2 THEN IN
K 1,26:b$="Ingen":GOTO 680
670 b$=a1$:IF sc2)sc1 THEN b$=a2$
680 PRINT b$;" vinder"
690 FOR f=100 TO 500 STEP 4:SOUND 1,f,3,
7,0:NEXT f
700 LOCATE 6,14:PRINT "Tryk Space"
710 GOSUB 1220
720 GOTO 150
730 MODE 1:CLS:BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:
INK 1,2:INK 2,20:INK 3,19
740 PEN 3:LOCATE 12,1:PRINT "--LAZER CYC
LES--":PEN 2:LOCATE 6,2:PRINT "Af Adam D
ickmeiss 5/8 1985"
750 WINDOW #1,4,37,3,16
760 PAPER #1,1:CLS #1
770 DATA "","Tryk:","","SPACE for start"
,"","ENTER for indtastning af","navne og
 farver","","I for instruktioner"
780 PEN #1,0:RESTORE 730:s=1:s$="":f=10:
GOSUB 920
790 WINDOW #2,1,18,18,25
800 WINDOW #3,22,40,18,25
810 PEN #2,0:PAPER #2,2:CLS #2
820 PEN #3,0:PAPER #3,3:CLS #3
830 DATA "","Brug tasterne:","C: hoejre"
,"X: venstre","Z: ned","A: op"
840 DATA "","","Brug piletas-","terne"
850 s$=a1$:s=2:f=7:GOSUB 920
860 s$=a2$:s=3:f=4:GOSUB 920
870 b$=UPPER$(INKEY$)
880 IF b$="I" THEN 930
890 IF b$=" " THEN RETURN
900 IF b$=CHR$(13) THEN 1130
910 GOTO 870
920 FOR e=1 TO f:PRINT #s," ";s$:READ s$
:NEXT e:RETURN
930 s$="Instruktioner":s=1:f=14
940 RESTORE 940
950 DATA "","Spillet er for to spillere.
","Hver spiller har en cykel, der","efte
rlader et spor.","Hvis en cykel rammer e
t","andet spor, har man tabt.","Ens eget
 spor kan man heller","ikke ramme uden a
t tabe."
960 DATA "Det er naturligvis en fordel a
t","give modstanderen mindre plads","-lu
kke ham inde!"
970 GOSUB 920
980 DATA "","Tryk SPACE",""
990 GOSUB 1220
1000 DATA "Paa banen er der prikker.","D
em maa man heller ikke","ramme med mindr
e de blinker.","Man faar 10 point, hvis"
,"den anden spiller fejler","og 1 point
for at spise en prik.","Spillet varer 16
0 sekunder,",og spilleren med flest poin
t,har vundet.
1010 DATA tryk SPACE,"",""
1020 s$="":s=1:f=12
1030 GOSUB 920
1040 GOSUB 1220
1050 GOTO 770
1060 CLS #s
1070 PRINT #s,"Indtast navn"
1080 INPUT #s,s$
1090 IF s$="" THEN 1080
1100 PRINT #s,"Indtast farve":INPUT #s,r
1110 IF r(1 OR r)26 THEN PRINT #s,"forke
rt farve!":GOTO 1100
1120 RETURN
1130 s=2:GOSUB 1060
1140 a1$=s$:f1=r
1150 s=3:GOSUB 1060
1160 a2$=s$:f2=r
1170 GOTO 770
1180 LOCATE 6,2:PEN 2:PRINT USING "###";
sc1:RETURN
1190 LOCATE 17,2:PEN 3:PRINT USING "###"
;sc2:RETURN
1200 sc1=sc1+1:SOUND 1,160,16,0,2,4:GOSU
B 1180:GOTO 340
1210 sc2=sc2+1:SOUND 4,250,16,0,2,4:GOSU
B 1190:GOTO 350
1220 IF INKEY$()"" THEN 1220
1230 IF INKEY$()" " THEN 1230
1240 RETURN
```

NYE TITLER FRA EPYX



National sport

World Games er nationalsporten.
Der er klippedykning – sumo brydning – tyre ridning – trumlehopning – tømmerstokruning – vægtløftning – skislalom og kropskastning.
Firmaet der gav dig Summergames og Wintergames er fremme med endnu stærkere sport-spil.

Commodore

cass **178,-** disc **259,-**

udk. 6. nov.

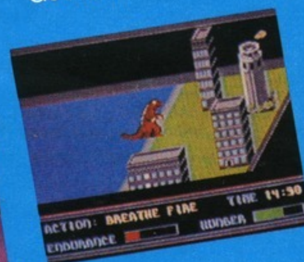




Movie monster game

Her er en forskel, i stedet for at løbe fra monstere, er du et monster.
Hvilken er din yndlingsby? Paris, Tokyo? New York? Eller hvad med Moskva?
Ja, en lille tur til Kreml ville være sjovt. Eller bare tygge lidt på Golden Gate.
Men vent ikke en varm velkomst. De forfærdelige mennesker kan ikke lide dig, og gør alt for at ødelægge dit humør. F-111, helikoptere, politi, hæren, søværnet, luftvåbnet, alle er de efter dig.

Men klag nu ikke, for havde du ventet andet?
God appetit!!





Commodore 64/128

cass **178,-**
disc **248,-**

udk. 6. nov.

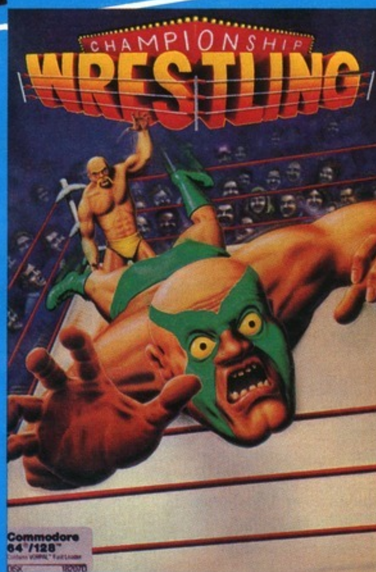
Championship wrestling

Her er spillet. Fribrydning over alle grænser. Tag din modstander i ørene, sving ham rundt og kast ham ud over ringsiden.
Hvis du fejler kaster publikum æg efter dig, buh'er dig ud.
Hvis du vinder vil du blive løftet op af publikums begejstring.

CBM 64/128

cass **178,-**

udk. 30. okt. disc **259,-**



Titler på vej: Submarine, jan. 87. Destroyer, 23. okt.

QUICKSOFT

Licenshaver for Danmark.

EPYX®

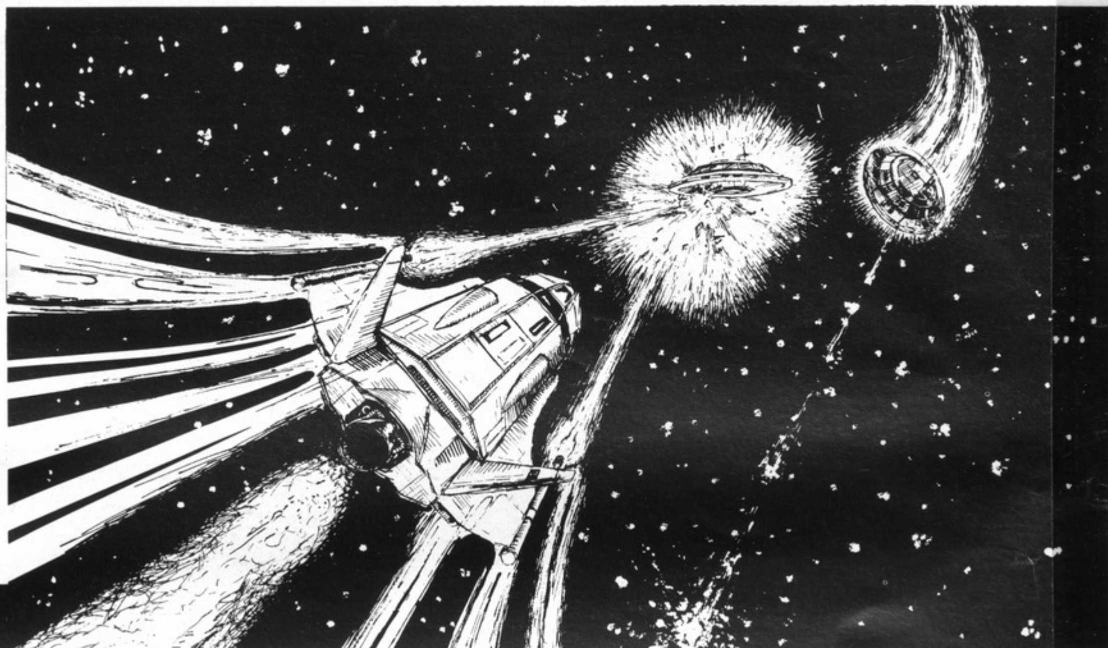
Kun salg til forhandler, nærmeste oplyses på 01 24 12 33.

01-11 32 83

UFO'erne kommer

I programmet UFO'erne kommer, som er beregnet til AMSTRAD computeren, skal du, som sædvanlig, nedskyde forskellige fremmede væsener, som vil dig ondt. Det farvede felt som svæver foroven skal du skyde sønder og sammen, men pas på, for UFO'et er ikke helt ufarligt... det skyder igen! Programmet er i øvrigt selvforklarende, men for en ordens skyld... Du styrer med enten et joystick, eller tasterne: Q, [og SPACE.

Lars Sørensen



AMSTRAD

```
50 WINDOW #0,1,40,23,25:PAPER 0:CLS #0:PEN 3:PRINT"          *** U.F.O. ATTACK. **
*":PEN 1:PRINT:PRINT"                    PRESS 'SPACE' "
60 GOTO 1090
70 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 2,18:INK 3,6,16:PEN 0:PAPER 1:SC=0:W=240:LA=3
:PL=0
80 X=320:SK=0:Q=320:QW=0:F=320:D=390:DD=20:E=0:R=240:PP=20:SK5=0:Z0=360:Z1=340:Z
2=320:Z3=300:Z4=280:Z5=300:Z6=320:Z7=340:Z8=360
90 FOR I=0 TO 78:PLOT 0,I,1:DRAW 640,I:NEXT I
100 FOR I=310 TO 330:PLOT I,360:DRAW I,260:NEXT:FOR I=290 TO 310:PLOT I,380:DRAW
 I,280:NEXT:FOR I=270 TO 290:PLOT I,400:DRAW I,300:NEXT:FOR I=250 TO 270:PLOT I,
400:DRAW I,320:NEXT
110 FOR I=330 TO 350:PLOT I,380:DRAW I,280:NEXT:FOR I=350 TO 370:PLOT I,400:DRAW
 I,300:NEXT:FOR I=370 TO 390:PLOT I,400:DRAW I,320:NEXT:GOSUB 680:FOR I=295 TO 3
05:PLOT I,385,2:DRAW I,395:NEXT:FOR I=335 TO 345:PLOT I,385:DRAW I,395:NEXT
120 FOR I=230 TO 250:PLOT I,340,1:DRAW I,400:NEXT I:FOR I=390 TO 410:PLOT I,340:
DRAW I,400:NEXT I
130 D=380:GOSUB 440:GOSUB 610
140 LOCATE 2,24:PRINT"SCORE :":LOCATE 2,22:PRINT"LIVE :"LA:LOCATE 20,24:PRINT"RE
CORD :"HI
150 '***** SPIL *****
160 GOSUB 210:IF PL>3 THEN GOSUB 840
170 GOSUB 560
180 IF Z4>=380 THEN GOSUB 700
190 IF Z0>380 AND Z1>380 AND Z2>380 AND Z3>=380 AND Z4>360 AND Z5>380 AND Z6>380
 AND Z7>380 AND Z8>380 THEN 810
200 GOTO 160
210 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(67)=0 THEN GOSUB 450:X=X-20:GOSUB 440
220 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(17)=0 THEN GOSUB 450:X=X+20:GOSUB 440
230 IF SK=1 THEN GOSUB 300
240 IF INKEY(76)=0 AND SK=0 OR INKEY(47)=0 AND SK=0 THEN GOSUB 290
250 IF X<=0 THEN GOSUB 450:X=20:GOSUB 440
260 IF X>=640 THEN GOSUB 450:X=620:GOSUB 440
270 LOCATE 9,24:PRINT SC
280 RETURN
290 S=X:K=100:PLOT S,K,3:DRAWR 0,-4:PLOTR 0,-4:SK=1:SOUND 1,900,15,15,0,0,1:RETU
RN
300 PLOT S,K,0:DRAWR 0,-8:K=K+20:PLOT S,K,3:DRAWR 0,-4:PLOTR 0,-4:IF K=400 THEN
GOSUB 550
310 IF S=Q AND K=W THEN SOUND 1,200,10,15:SC=SC+50:GOSUB 620:Q=0:GOSUB 550:RETUR
N
320 IF S=260 AND K=Z1 THEN GOSUB 460:RETURN
330 IF S=280 AND K=Z2 THEN GOSUB 470:RETURN
340 IF S=300 AND K=Z3 THEN IF Z3=400 THEN SC=SC+200:GOSUB 480:SOUND 1,150,10,15:
 ELSE GOSUB 480:RETURN
350 IF S=320 AND K=Z4 THEN GOSUB 490:RETURN
360 IF S=340 AND K=Z5 THEN IF Z5=400 THEN SC=SC+200:GOSUB 500:SOUND 1,150,10,15:
 ELSE GOSUB 500:RETURN
370 IF S=360 AND K=Z6 THEN GOSUB 510:RETURN
380 IF S=380 AND K=Z7 THEN GOSUB 520:RETURN
390 IF S=F AND K=D THEN SC=SC+500:GOSUB 620:GOSUB 690:F=640:RETURN
400 IF S=E AND K=R THEN SC=SC+100:GOSUB 550:GOSUB 930:GOSUB 950:SOUND 1,120,10,1
5
410 IF S=240 AND K=Z0 THEN GOSUB 530
420 IF S=400 AND K=Z8 THEN GOSUB 540
430 RETURN
440 PLOT X,80,2:DRAWR 7,0:DRAWR -7,8:DRAWR -5,-8:DRAWR 5,0:RETURN
450 PLOT X,80,0:DRAWR 7,0:DRAWR -7,8:DRAWR -5,-8:DRAWR 5,0:RETURN
460 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z1 TO Z1-20 STEP -1:PLOT 250,I,0:
DRAW 270,I:NEXT:Z1=Z1+20:RETURN
470 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z2 TO Z2-20 STEP -1:PLOT 270,I,0:
DRAW 290,I:NEXT:Z2=Z2+20:RETURN
480 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z3 TO Z3-20 STEP -1:PLOT 290,I,0:
DRAW 310,I:NEXT:Z3=Z3+20:RETURN
490 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z4 TO Z4-20 STEP -1:PLOT 310,I,0:
DRAW 330,I:NEXT:Z4=Z4+20:RETURN
500 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z5 TO Z5-20 STEP -1:PLOT 330,I,0:
DRAW 350,I:NEXT:Z5=Z5+20:RETURN
510 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z6 TO Z6-20 STEP -1:PLOT 350,I,0:
DRAW 370,I:NEXT:Z6=Z6+20:RETURN
520 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z7 TO Z7-20 STEP -1:PLOT 370,I,0:
DRAW 390,I:NEXT:Z7=Z7+20:RETURN
530 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z0 TO Z0-20 STEP -1:PLOT 230,I,0:
DRAW 250,I:NEXT:Z0=Z0+20:RETURN
540 SK=0:SC=SC+20:SOUND 1,20,20,15,0,0,7:FOR I=Z8 TO Z8-20 STEP -1:PLOT 390,I,0:
DRAW 410,I:NEXT:Z8=Z8+20:RETURN
550 PLOT S,K,0:DRAWR 0,-8:SK=0:SOUND 1,900,10,15,0,0,1:RETURN
560 IF Q<X THEN GOSUB 620:Q=Q+10:GOSUB 610
570 IF Q>X THEN GOSUB 620:Q=Q-10:GOSUB 610
580 IF QW=1 THEN GOSUB 640
590 IF QW=0 THEN GOSUB 630
600 RETURN
610 PLOT Q,W,1:DRAWR 0,-4:PLOTR -2,6,3:PLOTR 4,0:RETURN
620 PLOT Q,W,0:DRAWR 0,-4:PLOTR -2,6:PLOTR 4,0:RETURN
630 S1=Q:K1=W:QW=1:K1=K1-20:PLOT S1,K1,3:DRAWR 0,-4:RETURN
640 PLOT S1,K1,0:DRAWR 0,-5:K1=K1-20:PLOT S1,K1,3:DRAWR 0,-4
650 IF S1=X AND K1=80 THEN 960 ELSE IF K1<=80 THEN GOSUB 670
660 RETURN
670 PLOT S1,K1,1:DRAWR 0,-4:SOUND 2,1000,10,15,0,0,5:QW=0:RETURN
680 PLOT F,D,1:PLOTR 4,4,3:PLOTR -8,0:PLOTR -4,-10,2:DRAWR 0,2:DRAWR -2,4:DRAWR
0,4:DRAWR 4,5:DRAWR 12,0:DRAWR 5,-4:DRAWR 0,-4:DRAWR -2,-4:DRAWR 0,-2:PLOTR -10,
0:DRAWR 0,-4:PLOTR 4,0:DRAWR 0,4:RETURN
690 PLOT F,D,0:PLOTR 4,4:PLOTR -8,0:PLOTR -4,-10:DRAWR 0,2:DRAWR -2,4:DRAWR 0,4:
DRAWR 4,5:DRAWR 12,0:DRAWR 5,-4:DRAWR 0,-4:DRAWR -2,-4:DRAWR 0,-2:PLOTR -10,0:DR
AWR 0,-4:PLOTR 4,0:DRAWR 0,4:RETURN
700 IF F<X THEN GOSUB 690:F=F+20:D=D-DD:GOSUB 680
710 IF F>X THEN GOSUB 690:F=F-20:D=D-DD:GOSUB 680
720 IF SK5=0 THEN GOSUB 760
730 IF SK5=1 THEN GOSUB 770
740 IF D<=140 THEN DD=0:D=140
750 RETURN
760 S5=F:K5=D:K5=K5-20:PLOT S5,K5,3:DRAWR 0,-4:SK5=1:SOUND 1,400,10,15:RETURN
770 PLOT S5,K5,0:DRAWR 0,-4:K5=K5-20:PLOT S5,K5,3:DRAWR 0,-4
780 IF S5=X AND K5=80 THEN 960
790 IF K5<80 THEN PLOT S5,K5,1:DRAWR 0,-4:SK5=0
800 RETURN
810 GOSUB 1150:PAPER 0:CLS:INK 0,0:PAPER 1:PEN 0:SC=SC+1000:W=W-20:PL=PL+1:IF W<
120 THEN W=120
820 GOTO 80
830 PAPER 0:CLS:INK 0,0:PAPER 1:PEN 0:GOTO 80
840 GOSUB 930
850 E=E+PP
860 IF E=640 THEN R=R-20:PP=-20
870 IF E=0 THEN R=R-20:PP=20
880 IF E=X AND R=100 THEN 960
890 GOSUB 910
900 RETURN
910 IF PP=20 THEN PLOT E,R,2:DRAWR -4,-4:DRAWR 4,-4:DRAWR -8,0:DRAWR 0,12:DRAWR
8,0:DRAWR 0,-4:PLOTR -4,0,3:RETURN
920 PLOT E,R,2:DRAWR 4,-4:DRAWR -4,-4:DRAWR 8,0:DRAWR 0,12:DRAWR -8,0:DRAWR 0,-4
:PLOTR 4,0,3:RETURN
930 IF PP=20 THEN PLOT E,R,0:DRAWR -4,-4:DRAWR 4,-4:DRAWR -8,0:DRAWR 0,12:DRAWR
8,0:DRAWR 0,-4:PLOTR -4,0:RETURN
940 PLOT E,R,0:DRAWR 4,-4:DRAWR -4,-4:DRAWR 8,0:DRAWR 0,12:DRAWR -8,0:DRAWR 0,-4
:PLOTR 4,0:RETURN
950 GOSUB 930:E=0:R=240:PP=20:RETURN
960 '***** GAME OVER *****
970 GOSUB 1190
980 LA=LA-1
990 IF LA=0 THEN 1000 ELSE 830
1000 LOCATE 16,10:PRINT"GAME OVER"
1010 IF SC>=HI THEN 1050
1020 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 13,13:PRINT"YOUR SCORE :"SC
1030 LOCATE 13,17:PRINT"THE RECORD :"HI
1040 GOTO 50
1050 PEN 3:PAPER 0:LOCATE 15,13:PRINT"NEW RECORD."
1060 PEN 1:LOCATE 12,17:PRINT"YOUR RECORD :"SC
1070 HI=SC
1080 GOTO 50
1090 '***** LYD *****
1100 RESTORE 1140:FOR I=1 TO 11:READ A:SOUND 1,A,20,15
1110 IF INKEY(47)=0 THEN 70
1120 NEXT I
1130 FOR I=1 TO 1500:NEXT I:GOTO 1090
1140 DATA 430,360,380,360,320,240,430,380,360,320,480
1150 '***** LYD (2) *****
1160 RESTORE 1180:FOR I=1 TO 10:READ A:SOUND 1,A,25,15:NEXT I
1170 RETURN
1180 DATA 430,360,380,360,320,430,360,380,360,320
1190 '***** LYD (3) *****
1200 RESTORE 1180:FOR I=1 TO 10:READ A:SOUND 1,A+100,25,15:NEXT I
1210 RETURN
```



TYPHOON

GØR DIN COMMODORE ORKAN-KOMPATIBEL

Typhoon er engelsk og betyder orkan.
Det er også navnet på Danmarks kraftigste Commodore-cartridge. Et nyt multi-modul, du smækker i din 64'er eller 128'er, hvis du vil udvide med en sand hvirvelvind af orkan-kraftige kommandoer –

- Old-funktion, der redder selv et NEW'et program!
- Resetknap, der altid standser et løbsk program!
- Listfrysning, der hindrer rulning af skærmen!
- Omsætning fra maskinkode til datalinier i BASIC!
- Valgfri udkobling af modulet, når det ønskes!
- Menustyret opstart med mange valgmuligheder!
- Byteshjælp, som konstant viser hukommelsesforbruget!
- Orkan-speed på tape save og load, 10 GANGE HASTIGHEDEN!
- Største tape back-up på markedet (hele 202 blokke).

Hvis du ikke synes, det er nok til at røre en storm op, så se, hvad Typhoon gør ved din diskettestation (1541, 1570 el. 1571):

- Hurtigloading fra diskette, hele 7 gange så hurtigt (ren orkan-tempo)!
- Formattering af ny diskette på bare 23 sekunder!
- Disk-utilities med masser af disk-kommandoer!
- Diskette monitor med separat spor/sector adgang!
- Gennemsøgning af en diskette for fejl!

Typhoon er navnet på vores nye modul.
Vi valgte det, fordi du får din helt egen lille orkan for 345.-

Kupon

JA-TAK, smid orkanen i min Commodore!

☐ 345.- kr. vedl. i check ☐ indsats på giro-nr. 9 50 63 73

Navn: ______________________

Adresse: ______________________

Post: __________ By: __________

sendes til: COMputer
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.